アクマでも役に立つ! 女神異聞録ペルソナ徹底攻略

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年10月11日発行(隔週金曜日発行)第2巻第19号通巻27号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.31
1996 10/11
定価490YEN



クラッシュ
こみゅにてぃぼむ
スピードキング
バロウォーズ!
ハームフルパーク
FINALIST

Non stop! ときめきメモリアル
鉄砲塚葉子さん独占インタビュー&
イベントキャラバン千秋楽レポート

特別付録
メモリーカードシール
EXTRA
キッドクラウンの
クレイジーチェイス2
ポスター

最新特報
ファイナルファンタジーVII
レイジレーサー
新スーパーロボット大戦
サイキックフォース
ヒロインドリーム
プリンセスメーカー

徹底攻略
ペルソナ合体&魔法属性大研究!
女神異聞録ペルソナ

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま　アイドル雀士スーチーパイII
ウェディングピーチ　伝説のオウガバトル　スペクトラルタワー



電撃PlayStation Vol.31
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年10月11日発行(隔週金曜日発行)第2巻第19号通巻27号
発行 メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)
T1024572100493

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24572-10/11

アクマでも役に立つ! 女神異聞録ペルソナ徹底攻略

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年10月11日発行(隔週金曜日発行)第2巻第19号通巻27号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.31

1996 10/11

定価490YEN



クラッシュ
こみゅにてぃぽむ
スピードキング
パロウォーズ!
ハームフルパーク
FINALIST

Non stop! ときめきメモリアル
鉄炮塚葉子さん独占インタビュー&
イベントキャラバン千秋楽レポート

特別付録
メモリーカードシール
EXTRA
キッドクラウンの
クレイジーチェイス2
ポスター

最新特報
ファイナルファンタジーVII
レイジレーサー
新スーパーロボット大戦
サイキックフォース
ヒロインドリーム
プリンセスメーカー

徹底攻略
ペルソナ合体&魔法属性大研究!
女神異聞録ペルソナ

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま　アイドル雀士スーチーパイII
ウェディングピーチ　伝説のオウガバトル　スペクトラルタワー

発行:メディアワークス

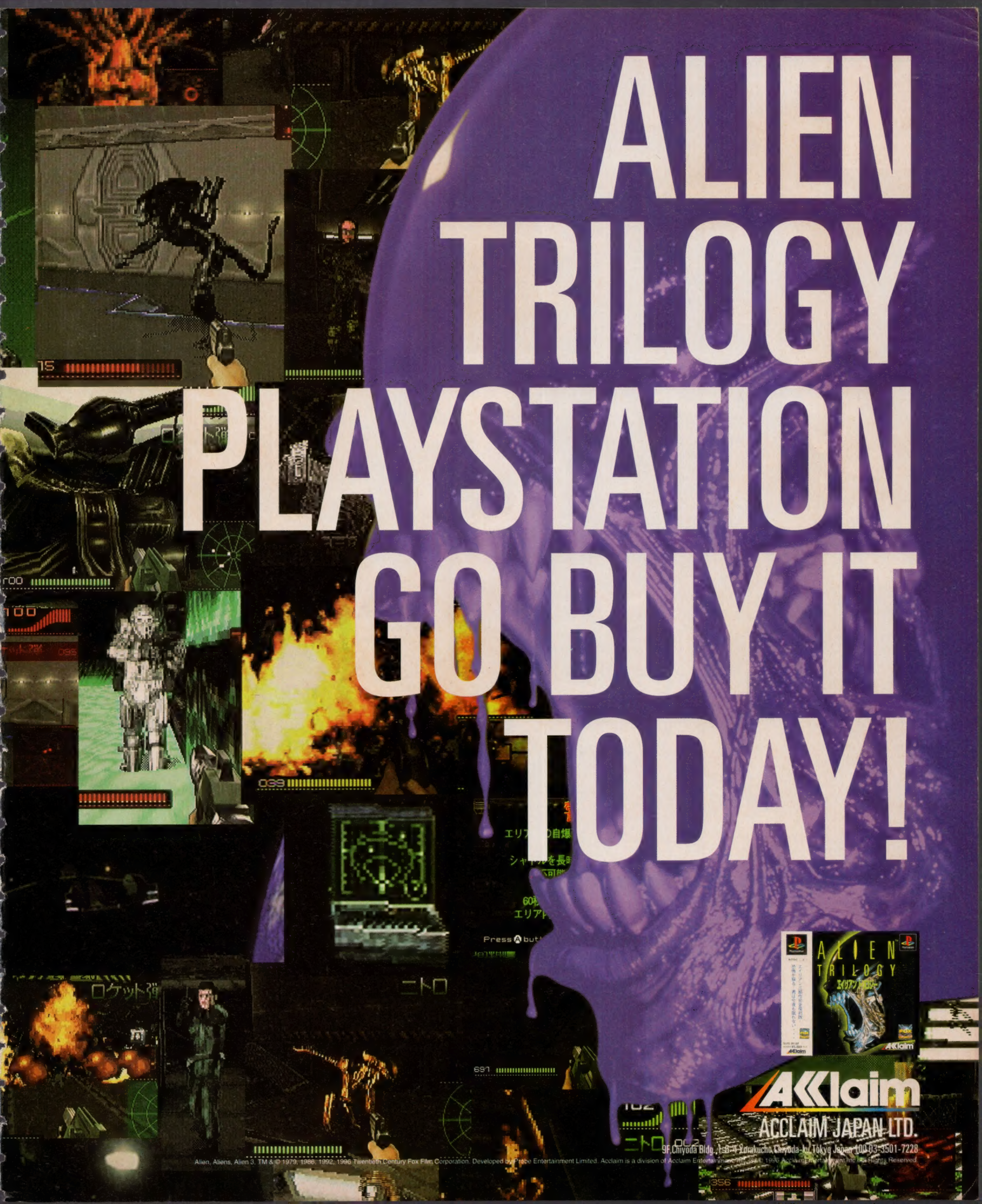

PlayStation
PLAY!
PlayStation
VOL. 7
96
行け!SCE3姉妹


PlayStation
the Best
キャンペーン特別価格
2,800円(税別)
NOW ON SALE
光と闇のバトルは、底知れず続く。
BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝2 plus
ただの“プラス”じゃない。
さらにヒートアップした新次元バトル、新登場。
ヒートアップの主な内容
■新操作系追加。“G(ガードボタン)” システムを選択可能。
■メモリーカード対応。タイムアタックの追加などで、ゲームバリエーションも豊富に。
■キャラクターカラーバリエーションを変更。
■タイムレコード&クリアレベルをランキング表示。
■攻略研究の楽しめる攻撃力表示。
—あそびは文化 タカラ
©TAKARA 1996 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1996 イラスト/ことぶきつかさ 株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16
“”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。価格は希望小売価格です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA



闘神伝を買ってTOSHINDENを手にいれろ!
PlayStation
BATTLE ARENA TOSHINDEN
BATTLE ARENA
にとうしんでん
発売中
¥5,800
©TAKARA 1996
PlayStation
発売中・¥2,800
©TAKARA 1996 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1996
イラスト/スズキナヲコ
発売中・
¥5,800
SEGASATURN
©TAKARA 1996
BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝2 plus
イラスト/ことぶきつかさ
闘神伝
Ultimate Revenge Attack
URA
当たる!もらえる!!「闘神伝」オリジナルビデオアニメ(Vol.1・2セット)や話題のバーチャル感覚パーソナルモニター「ダイノバイザー(ヘッドマウントディスプレイ)」など抽選で合計160名様に!——キャンペーン期間 96年9月1日~10月31日(当日消印有効)
応募要項:「闘神伝2」「闘神伝2 Plus」「にとうしんでん」「闘神伝URA」商品いずれかの応募券を官製はがきに貼り、以下の要項をお書き添えの上お送りください。●お名前●年齢、性別●住所●電話番号●何でこのキャンペーンを知ったか? お送り先:〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラCS事業部「闘神伝キャンペーン係」
※当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
10名
ダイノバイザー
50名
ビデオアニメセット
50名
ミュージックCD
50名
ステーショナリーセット


PlayStation
悪夢
TMARE
破壊と殺戮のHELL ZONE!
恐怖の極地、悪夢の RED ZONE!
反射神経さえ凍りつくDEAD ZONE!
コンテナ等の障害物を残らず処理しろ。
尚、これらのドラムカン/コンテナは
宇宙輸送用に使われるため、
耐久性が高く破壊するためには強力な
武器（ショットガン）が必要である。
宇宙の恐怖は終わらない。
エイリアントリロジー
大好評発売中！
5800yen
DEATH
SHIP
100


ALIEN TRILOGY
PLAYSTATION
GO BUY IT TODAY!
ACCLAIM JAPAN LTD.
Alien, Aliens, Alien 3, TM & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment

CONTENTS & GAME INDEX

1996 10 11
Vol.31

巻頭特報

特集 I

電撃PSおすすめのゲームを徹底解析! 攻略Station

特集 II

対戦格闘など、闘うゲーム専門コーナー 格闘無敵

特集 III

ロープレ最新情報を集めに集めたコーナー Go Go RPG

間違いなくこの冬最大の話題作「FFVII」。ゲーム世界をより深く理解するためのワールドガイド第2回をお届けする。

新キャラクターの公開と気になるデータ継承システムの内容、そして、ワールドマップを使って冒険の舞台を大紹介するぞ!!

特別付録

特集 IV

電撃PSならではの美少女系ゲーム専科 電撃PlayStation-G

ゲームインデックス 50音順

電撃特報 1

超美麗グラフ

奇妙なワンちゃん(?)が
画面狭しとブッ飛びまくる
とびっきり愉快なACT
が登場だ～っ!!
今回は数々の見せ場の中から、
アッと驚くオススメスポット
に招待しちゃうぜ!





ACTファン必見の大作!



クラッシュ バンディクー



☞主人公キャラは
クラッシュさん



かなり イヤだけど、とりあえず
やってみ!?ね?…すごいから

イックで登場!!



あっと驚く多彩なトラップがキミの挑戦を待つ!


南の島を舞台に大冒険だ
▶タイプの違う南の諸島を舞台に大暴れ！　途中にはボスキャラも待ちかまえているぞ。

ソニー・コンピュータエンタテインメントが放つ、期待度100%の大作ＡＣＴが登場だ〜っ！　まず画面を見て、いきなりその大作ぶりを感じさせてくれるのがグラフィッククオリティの高さ。ポリゴン＋テクスチャーで描かれたステージは、光と陰を使って微妙な奥行きまで巧みに表現されているのだ。その鮮やかさはまさに秀逸！　さらに各ステージをにぎわす数々のトラップも、アッと驚くものが目白押し。こりゃＡＣＴファンならずとも存分に楽しめそう。

オススメスポット PART 1 なんと！ 横スクロールステージに奥行きが…

このゲームの基本は横スクロールステージ。ポリゴンをふんだんに使用しているので、奥行きなんかもバッチリ表現されているぞ。このシステムのおかげで、今までにないトラップが盛り込まれているのだ。同時にキャラの動きのバリエーションも増えているので、たかが横スクロール…と思っていると痛い目にあう!?

奥に移動だ!


▶背景かと思いきや、奥にはアイテムがザクザク。見逃すな！


◀細い道が横から奥へと続く、古代遺跡ステージ。足を踏み外すと、一発でアウト！　という超難所なのだ。

オススメスポット PART 2 各ステージの演出も見事!

このゲームの見所は、なにも横スクロールステージだけじゃない！　たとえばイノシシにまたがっての高速３Ｄスクロールステージや古代遺跡の中で数々のトラップをくぐり抜けながら突き進むステージ、さらには追いかけてくる巨大な岩石から全力疾走で逃げまくるステージなど、とにかくもう「多彩」なんて言葉では言い表せないほど、バリエーションに富んでいるのだ。しかもどのステージも、手に汗握るほどやりごたえバッチリ！　ボリューム的にも言うことナシなので、心ゆくまで暴れ回ることができそうなのだ。

高速スクロール


▶奥に向かって、ハイスピードで画面がスクロール！　障害物を左右移動とジャンプで避けながら進んでいくのだ。キビシー!!

▼巨大な岩が奥から迫ってくるステージ。手前に向かって画面をスクロールさせて逃げるのだが、これがマジでコワイ！　うぉ〜っ!!



▶古代遺跡はまさにトラップの宝庫。気を抜くと、死にまくる恐怖のエリアなのだ。

オススメスポット PART 3 ヤラレシーンもイカス!!

操作をミスってトラップに引っかかったりすると、これまた凝りまくり〜って感じのヤラレシーンが展開するぞ。炎に焼かれて黒コゲになったり、ビリビリ〜と感電したりと、いろいろ用意されているけど、特に注目なのはＴＮＴ火薬（各ステージに１つはある恐怖のワナ）のトラップに引っかかったとき。ドッカーンという効果音＆爆炎と共に体がバラバラになってしまうのだ。コレをくらうと、おかしいやら、悲しいやらでもう大変！　必ず１度は体験してみよう。イヤだけど…。

TNT火薬!?



▶いかにも危険そうな真っ赤な木箱に入っているＴＮＴ火薬。コレに触れたり、誤って攻撃を加えちゃうと…。

こっぱミジンコ!


▲なんと無惨にも体はバラバラ！　目玉と靴だけになってしまうのだった…。

うっかり触るとドッドーン!


▶ドッカーンという効果音＆激しい爆炎とともに、主人公のクラッシュが、まさに大クラッシュ！そして…。

クラッシュ・バンディクー CRASH BANDICOOT

ジャンル	ACT	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

オレとクラッシュさん その1

『クラッシュ・バンディクー』はじ

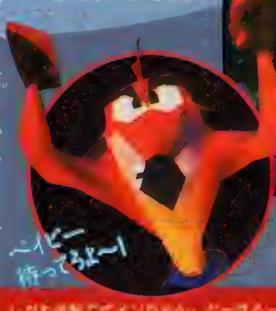


愛する彼女を救うため邪魔者たちをぶっ飛ばせ!



オーストラリアの南東、そこに位置する島は、かつては平和で緑豊かな場所だった。だがある日、凶悪な科学者が現れ島を軍事基地に改造。さらに軍隊を作るべく動物たちの洗脳実験を開始したのだ。しかし実験は失敗。それどころか逆にクラッシュのようなメチャクチャ頭の良い動物を作ってしまった。彼は科学者たちの悪事を見抜き、研究所を逃亡する。しかし、悪夢は終わらなかった…。なんと次なる実験台がガールフレンド、タウナに決まったのだった。そ・し・て……。

主人公のオスイヌ(??)クラッシュさん





▲博士たちの悪だくみに気付き、研究所を脱出しようとするクラッシュさん。CGムービーで展開するオープニングビジュアルも見逃せないぜ〜っ!

めて物語

まんが
岩瀬さとみ

オレの愛するベイビーを実験台にするなんざ～、お釈迦様が許しても、このクラッシュ・バンディクー様がゆるさ～ん、ワンワン!! クラッシュキ～ック、バキッ！　クラッシュ回転パンチアタ～ック、ドカドカバボーン……。愛する彼女を救うため、愛と正義とヘンな仮面を胸にクラッシュさんが大冒険。さて、その結末は…。



体験版ソフト 1000本 プレゼント!!!

アクション、グラフィック、トラップ、など、あらゆる面においてズバ抜けたクオリティを持つゲームゆえ、やはり誌面での紹介には限界アリかも…。それに今回の記事を読んでくれたみんなも、やっぱ実際にプレイしてみなくちゃね～と、思ったハズ（思ったことにしてください。今、決定）。そんなみんなにビッグチャ～ンス！　なんと「クラッシュ・バンディクー」を誰よりも早くプレイすることができる体験版ソフトをドド～ンと1000名様に大プレゼントだ。応募方法は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業（学生の場合 [illegible]

[illegible]
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館　DPS編集部
「クラッシュ・バンディクー」体験版ゲームソフトプレゼント係

なお、このキャンペーンに関するお問い合わせは、「クラッシュ体験版プレゼント事務局」　電話03－3678－3864まで（ただし、電話の受付は、土曜、日曜、祝日を除く9:30～17:30に限らせていただきます。）



マジでスゴイゼ～

▲▼この貴重な体験版を入手し、誰よりも先に「クラッシュ…」の世界を体験しちゃおう

クラッシュ・バンディクー CRASH BANDICOOT

[illegible]

電撃特報2

MY HOME TOWN こみゅにていぽむ

『あすか120%』シリーズの開発でおなじみのフィルインカフェが、SLNE独自ブランドで新作を発表。第1報の今回は、このゲームの特徴的なシステムをメインに、ゲーム中の楽しみ要素を大紹介だ!!

ポップでラブリーなニュータイプRPGが新登場



こみゅにていぽむ

ジャンル	A·RPG	価格	未定
メーカー	フィルインカフェ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	来春予定		

アクション・アドベンチャーと育成SLGが合体したA·RPG!!

『こみゅにてぃぽむ』は、“アクション·アドベンチャー”と“育成ＳＬＧ”の要素を兼ね備えた、いままでにないタイプのゲームなんだ。プレイヤーはルルという女の子を操作し、フィールドやダンジョンを探索して伝説の珍獣ポムを助け出す（ＡＣＴパート）。そして、助け出したポムにエサをあげてコミュニケーションを取りながら町を発展させていく（育成ＳＬＧパート）のだ。いろいろなイベントも用意されているので、途切れのない楽しい冒険が体験できるぞ。



▶フィールドで敵と戦闘。

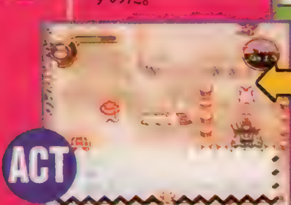


▲ダンジョンの中には、行く手を阻むトラップやありがたい宝箱があるぞ。



▲ポムにはそれぞれ個性があり、“えさ”を与えることでいろんなことを覚えるぞ。

▲コミュニティと呼ばれる敷地内にポムを放し命令をすると、町が発展していく。



▼ポムを連れ、ダンジョンに捕らえられている仲間のポムを救い出すのだ。



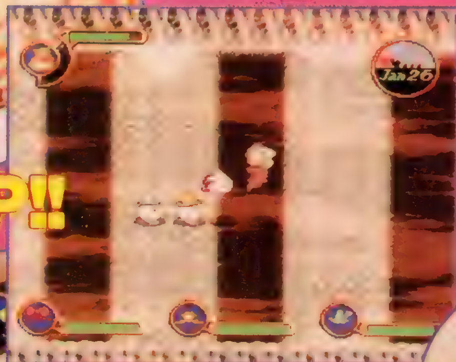
"アクション・アドベンチャー"パート、システム紹介!

ルルちゃんの基本アクションだ!!

主人公のルルは、ダッシュで移動したり手に持っている杖で敵を殴って攻撃できる。フィールドで足場がないところではジャンプで移動できるし、魔法書を手に入れればいろいろな魔法を使うことができるのだ。魔法の使用法に特徴があって、ボタンを押すことで"魔法ゲージ"がタマり、ゲージがなくなるまで魔法が使えるぞ。



ルル





◀あるアイテムを入手すれば、こんなにドハデな召喚魔法で攻撃することも可能。画面のエフェクトが凝っていて、超カッコイ〜ッ!!



▲▶▼魔力ゲージは、なくなってもタメることができるので、安心して魔法が使える。

コイツに注目!!

ルルちゃんの攻撃!



▲ドハデな魔法攻撃だけじゃなく、敵の攻撃をガードすることもでき、そこから反撃も可能だ。



とってもかわいくて心強いパートナー



▲ポムの頭を叩くと、強力な攻撃をしてくれる。



▲ポムたちには、好きな名前を付けられる。

ポムは、ルルと行動を共にすることができるパートナー。通常3匹まで連れて歩くことができ、フィールドで解き放つと、ルルの代わりに敵を攻撃してくれる。ほかにもいろいろな特殊能力で助けてくれる。



ポム

ポムはこう見えても意外と賢い。いろいろな種類のポムがいて、それぞれ特殊な能力を持っている。突然変異したポムもいるらしい。

LOVELY BEAST "POM"

"アクション・アドベンチャー"パート、フィールド紹介!

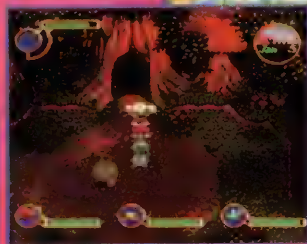
いろんな物語がある!!

"アクション・アドベンチャー"パートは、敵との戦闘と謎解きがメイン。ここでのルルの最大の目的は、クルエラ大陸のあちこちに捕らえられているポムを助け出すこと。クルエラ大陸には巨大な森林をはじめ、砂漠や山岳、お城に墓地などいろいろな場所がある。各スポットそれぞれにシナリオが用意されていて、1つ1つの謎を解きながら冒険を繰り広げていくのだ。戦闘はすべてリアルタイムのアクションで展開するので、テンポが良くて気持ちいいぞ。敵をガンガン倒して、突き進めっ!!


⬆これがクルエラ大陸!!

▼ポムを連れて、薄暗い森林の中を探険　ピクニック気分♥




◀おっ、巨木に大きな穴が!?とっても怪しい雰囲気だ。


▶村の人たちはポムが珍しいみたい。中には、かわいいポムを快く思っていない人も……。


▲ス、スイカのお化けが出現！　よ〜し、戦闘開始っ!!

仕掛けいっぱいのダンジョンだ!!

ボスが隠れ住むダンジョンには、仕掛けがいっぱい用意されている。部屋の中にいる敵をすべて倒さなければ次の扉が開かなかったり、いかにも怪しい巨像が配置されていたりと、謎解きの要素も入って楽しさ倍増！　ボスも個性的で、多彩な攻撃を仕掛けてくるぞ。



▼地図を手に入れると全体マップが見れる。







◀▲トラップいっぱいのダンジョンに強気なボスと、ハラハラドキドキの展開がキミを待っている！　果たして全員のポムを救い出すことができるかな？

ボス登場

"育成シミュレーション"パートの仕組みを紹介!
コミュニティを立派にする!!



▲ここがコミュニティ!!

育成をメインにした"コミュニティモード"ではポムを育て、コミュニティと呼ばれる敷地を発展させていくのが目的。ダンジョンで助けたポムはこの敷地に集まり、のほほ〜んと暮らしはじめる。このままジッと見ていても何も起こらない。そこで、下で紹介している手順でポムに命令をするとポムがどんどん賢くなり、コミュニティに次々と建物が立ち並んで立派になっていくのだ。冒険をする楽しさにポムや町を育てる要素が加わり、プレイをする楽しみが倍増するってワケ。キミだけのコミュニティワールドを作ってみてはいかがかな？

▼ポムの入れ替えは自由。能力を見て、パーティ編成を考えよう。ホムに名前を付けることもできる



初めはテントしかないコミュニティも、ポムたちのがんばりで立派な町並みに変化する。しかも、この町に自分の好きな名前がつけられるのだ。

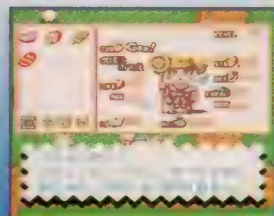
1 エサを取ってくる!!



ポムに命令するには、エサが必要なんだ。エサは敵を倒すことで入手でき、種類によってポムに命令できる内容が異なるので、いろんな種類のエサを取ってくる必要がある。また、エサは与えるとなくなってしまうので注意。

2 目的別にポムにエサをやる!!

休んでいるポムにエサを与えることで、建設や生産、勉強などのコミュニティを発展させる行動を取らせることができる。目的に合わせて与えるエサを使い分けるのがポイントだ。



▲エサを選択して、ホムに与えるのだ。



▲ホイッとエサを放り投げて、ホムがハクッと食べるぞ。



コミュニティが立派になる!!

3 ポムが行動して コミュニティが成長

▼ポムの頭に命令のアイコンが表示



エサをもらったポムは、命令通りに行動を開始する。畑を耕したり、つるはしで建物を建てたりするので、彼らの動きを見ているのもなかなか楽しいのだ。がんばれ、ポム！



▲建物にも種類があるぞ。



▶畑を耕すかわいいホム

LOVELY BEAST "POM"

電撃特報 3

究極のスピード感がキミのPSを駆け抜ける!



スピードキング

SPEED KING

追力満点のRCGがアーケードの興奮そのままにPSで登場するぞ。超キレイなグラフィックだけではなく、立体音響システムを駆使した、ハイクオリティなサウンドにも注目なのだ。



迫力のゲーム画面



リプレイもバッチリ

スピードキング

ジャンル	RCG	価格	¥5,800(予価)
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

近未来を舞台にした新感覚RCG

チェック1 サイバーな世界観

背景を見て「どこかで見たことがあるな」と思った人は鋭いぞ。実はこのゲームの世界観は、AVGの名作「スナッチャー」に登場するネオコウベシティがベースになっているのだ。





▲▶ビルのシルエットやネオンサインなどがイカスね。ここまでサイバーな雰囲気をうまく出すのも、コナミならではのワザだ。

チェック2 浮遊感がキモチいい

このRCGで操縦するのは、ホバービークルというタイヤのない乗り物。ハンドリングとともに、車体の傾きもコーナーを曲がるときに重要になってくるぞ。



▲ホバービーク[illegible]なのだ。

チェック3 ベストタイムをめざせ

タイムアタックモードでは、ベストタイムはもちろん、そのときの走りそのものもメモリーカードにセーブできる。そのデータで対決することもできちゃうのだ。



▲リプレイシーンでは、自分の走りの鑑賞もできる。

初級A





◀操縦席視点でプレイすれば、迫力も倍増。▶[illegible]では、ガンガン飛ばしていこう。

やさしめのコースなので、初心者でも安心。ブレーキをあまり必要としないので、スピード狂の人にもオススメ。



▲敵車を追い抜く瞬間。遠くの空には稲妻も見える。

初級B



▼"初級A"よりカーブも多いのだ。

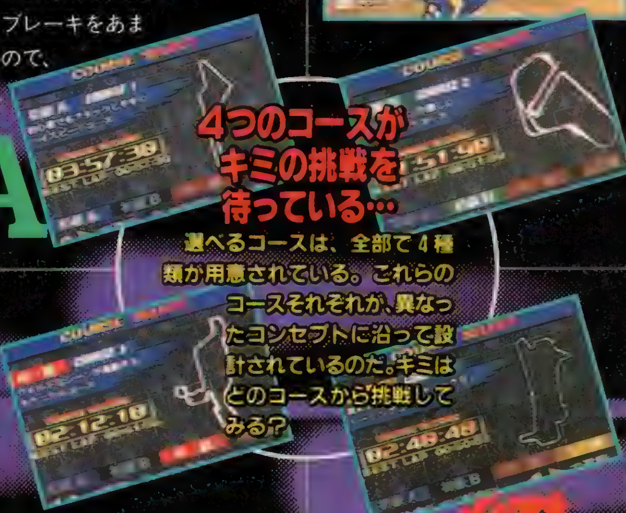
ア[illegible]クなコース。[illegible]激しい展開を存分に楽しめる。



▲曲がるのには慣れが必要な超急カーブ。

4つのコースがキミの挑戦を待っている…

選べるコースは、全部で4種類が用意されている。これらのコースそれぞれが、異なったコンセプトに沿って設計されているのだ。キミはどのコースから挑戦してみる?



中級

自然あふれるシーンが連続するテクニカルなコース。難関ポイントがバランスよく配置されているので、走行技術を磨きたいときに一番向いている。



▲遠くに、夕焼けの映った海が見える。こんな渋い演出にも感動!



▼難所をくぐり抜け、トンネルに突入だ。

上級

タイムアタックが最もアツい、ストイックなレーシングコース。攻略しがいのある難関が、これでもかってくらいに登場する。



▶立体交差の下を突っ切るシーンも、けっこう見応えがあるぞ。

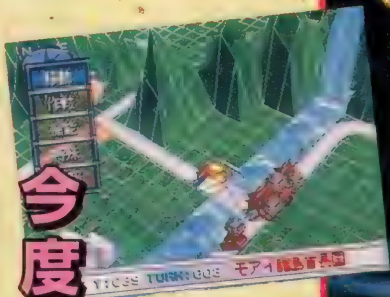


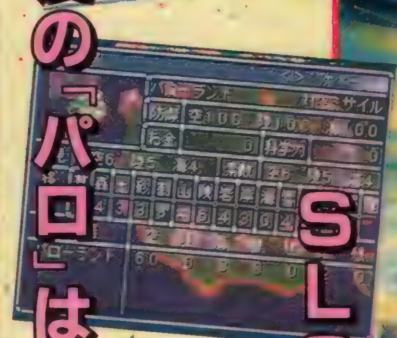
▶シビアなコースだけではなく、敵車との攻防にも気をつけよう。

電撃特報 4

「パロディウス」は局地

今度の「パロ」はSLGだ!!









見よ!! コナミが誇る『パロディウス』軍団が戦略型シミュレーションになって華麗に登場!! 極上でセクシーなおしゃべりバトルを超えた新たな戦いが、今ここに始まる!!

パロウォーズ
PARO WARS

パロウォーズ(仮)

ジャンル	SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(未定)
発売日	12月予定		

戦にすぎなかった…なんてね!?


▶なんとなく、最も遊んでみたい〝コイツ〟のマップ。やはり、〝コイツ語〟を話して戦うのか。

『パロディウス』キャラが総登場のウォーSLG!!

「グラディウスは局地戦にすぎなかった」というキャッチコピーで有名（？？？）なコナミ初のＳＬＧ「コズミックウォーズ」を覚えているでしょうか？　ビックバイパーやビッグコアが登場してたアレです。というわけで、アレから数年、ついに「パロディウス」シリーズでも全世界を舞台に究極の全面戦争が展開される（かもしれない）本格的な戦略ＳＬＧが登場するぞ。キャラクターは〝コイツ〟や〝ヒカルちゃん〟など、おなじみのものだけど、ユニットは能力を忠実に再現した実在兵器のパロディ。戦略ＳＬＧマニアを自認する本格派のアナタにもオススメだね。また、種類の違うユニット同士が合体してさらに強力なユニットに変化する「極上究極合体システム（仮）」や、ポリゴンによる巨大ロボットなど、バラエティに富んだ演出も楽しみなのだ。

全10マップに展開するユニークなバトル!!

このゲームには、１つのマップを選択して、ＣＯＭや友人と対戦する「マップ攻略モード」と、選択したキャラによって設定されたシナリオを進めていく「シナリオモード」が用意されている。全10種類のマップ（別売りマップ集で追加可能）は、１話完結型で、ストーリーは最終的に愛と感動を呼ぶ展開になるらしいぞ。各マップは「パロディウス」シリーズのキャラクターで国が構成されていて、キャラのセリフや実況（つまり実況おしゃべりバトルってヤツですね）によって、今までにない楽しい戦闘が展開されるのだ。100種類にも及ぶユニットのユニークな戦闘アニメーションも見ものだぞ。


◀コナミといえば「実況」だよね。ジョン・カビラ氏だったらいいのになぁ（これはムリ）。


▲戦闘は横画面で展開するぞ。基本は戦略型ＳＬＧだけに変わった画面構成だけど、しゃべるのが特徴。あっ、他にもそんなゲームが……（禁句）。


▶どんなに超技な攻撃を受けてもドカドカな爆発をしても、バキバキに破壊されても、キャラクターは絶対に死にません、ハイ。

指揮官はレベルアップ!!

シリーズのキャラクターなどで構成される指揮官は、経験を積んでレベルアップしていくぞ。そのレベルがゲームにどんな影響をあたえるのか、まだわからないんだけど、今、ＳＬＧでは主流のシステムだけにとっつきやすいね。


▶指揮官のパラメータはしっかり把握しておこう。


▲レベル１のヒカルちゃん。アナタ好みのバニーに育てよう？

コミカルな演出にも注目!!


▲初代「パロディウス」みたいに「あべし」とか、言ってくれるとウレシイけど。



MAP兵器？



電撃特報 5

ハームフルパーク

HARMFUL PARK







ユニークな演出がもりだくさんのピュアで楽しいSTGなのだ!!

ワシの挑戦を受けてみよ!

CV(キャラクターボイス)には菅原祥子さんも!



Dr.テキーラ
元助手カンスへの失恋を機に悪に転じた天才科学者。有害公園"ハームフルパーク"を造り、本国に独立戦争を仕掛ける。

突然、要塞基地に改造されてしまった巨大遊園地を舞台にしたPSオリジナル横スクロールSTG！それが『ハームフルパーク』だ。超にぎやかで楽しい演出に加えて、CVにはあの菅原祥子さんも起用されているぞ。要チェックだ！

愉快なオブジェもいっぱい！





ワルモノ退治は私たちにまかせて!

双子の姉妹、レスカとレモネが乗り込む機動兵器〝ロボバイク〟には下の4つの武器が装備されていて、いつでも自由に切り換えられるようになっているぞ。また、回数制限のあるスペシャルアタックは、その時に使用している武器によって効果が違うなど、ただ楽しいだけでなく戦略性も高いSTGになっているのだ。



レスカ
母・カシスの言いつけで、機動兵器〝ロボバイク〟を駆り、妹とともにテキーラを倒しに行くハメに……。性格は勝ち気。

レモネ
レスカの妹。落ち着いた性格で学業も優秀ながら、かなりの天然ボケらしい。双子なので、年齢はレスカと同じく16歳。

攻撃方法は4種類

ポテト・バルカン



◀オーソドックスな連射のきくショット。威力、攻撃範囲ともにバランスがいいので、お世話になる機会も多いハズ。

ジェリー・ブーメラン



▼威力はないけれど、自動的に敵めがけて飛んでいってくれる便利な武器。地形以外のものなら貫通できる。

アイス・レーザー



▲自機の正面に向かって突き進む、貫通力のあるレーザー。攻撃範囲はせまいが、密集した敵の〝お掃除〟には最適。

パイ・スプレッド



▶何かに接触するとクリームが飛び散り、その範囲内の敵に絶大なダメージを与える。単発なのがタマにキズ。

こまったときには…スペシャルアタック!



◀スペシャルアタックは超強力。ピンチになったらガンガン使え。

細かいところまでとても凝っているのだ!

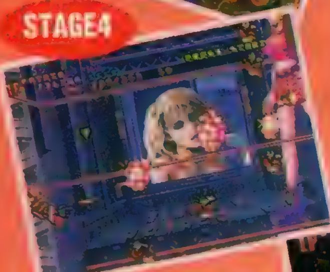
ただ見ているだけでも楽しめてしまう、超にぎやかな演出は、このゲームの大きな魅力の1つ。ユニークな動きのボスキャラや笑いを誘うザコ、さり気なくアニメーションしている背景など、思わず撃つ手を休めて見ホレてしまうほどなのだ。写真じゃわかりにくいけど、敵の攻撃パターンやジャズの名曲をアレンジしたBGMにも、並大抵じゃないセンスが感じられるぞ。

個性的なボスたち!

STAGE2



STAGE4



STAGE5



ザコ敵もカワイイぞ!







ハームフルパーク

ジャンル	STG	価格	未定
メーカー	スカイシンクシステム	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'97年2月14日予定		2人同時プレイ可能

新たな方向性

RAGE





コンセプトはハイテンション デッドヒート!!

タイトルのRAGEは「猛烈な、熾烈な」という意味。ライバルカーが3台に増え、本作は今までにない激烈なデッドヒートが展開されるぞ。心して待つべし!!



リアルさを増したサウンド&ビジュアル

本物さながらのエンジン音と実写映像を目指したグラフィックにより、臨場感がグンとアップしているぞ。また、BGMは今までの流れを受け継いだオリジナルサウンドが用意されているのだ。

を打ち出した最新作!! レイジレーサー

ERACER



今年の年末もやっぱり『リッジ』で決まりッ!! でもいつもと同じじゃつまんないってわけで、今回は新仕様を導入し、さらに進化したRCGとして帰ってきたぞ。タイトルも『レイジレーサー』と変わり、モードの内容も走りのテクニックも120%生まれ変わった興奮のバトルが味わえるぞ!!





シリーズ初のCGムービー搭載

オープニングやエンディングには約1分半、GPモードの途中には約10秒程のCGムービーが流れるぞ。ナムコのCG技術には定評があるだけに、期待しちゃうね。







レイジレーサー

ジャンル	3DRCG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(使用ブロック数未定)、ネジコン
発売日	12月予定		

新仕様が加わった激烈カーバトル!!

RAGE

ビジュアルをさらに強化した全4コース!!





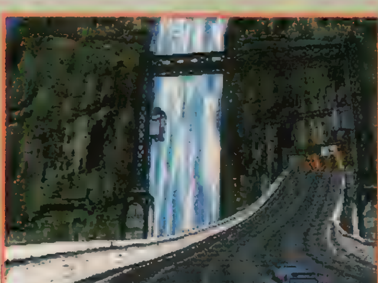
『レイジ』に登場するコースは、全部で4つ。GPモードでは、クラスが上がるにつれて観客が増えていったり、レースシーンが変わったりという変化が加わり、演出面の強化がなされているぞ。時間の経過や天候の変化による背景の変化も見もの。





シフトチェンジがカギを握るドライビング・テクニック!!

本物のドライビング・テクニックを意識した『レイジ』では、シフトチェンジが重要なカギを握っている。車の個性にもよるが、坂の登りではギアを必ず落とさないと走れないポイントが登場するのだ。これは攻略のしがいがあるね。





◀トラックタイプやレーシングタイプなど、さまざまな車が登場。個性に合わせたドライビングを心がけよう。

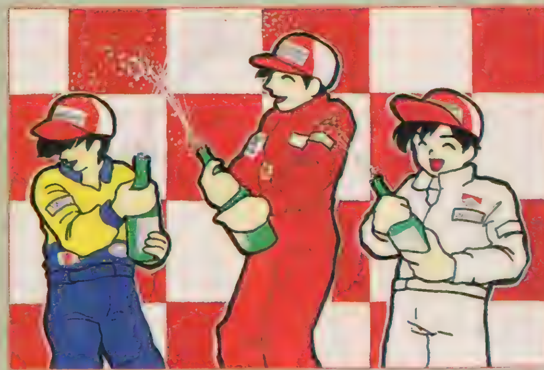


◀▲立体交差やバンクカーブ、そしてアップダウンのある起伏にとんだ激しい地形が多い『レイジ』。シフトチェンジのミスが大きなタイムロスにつながってしまうのだ。

期待高まるグランプリモードを徹底取材!!



今作のメインモードとして楽しみなのが、この「GPモード」。5つのクラスを勝ち抜いて優勝を目指すモードだ。各クラスは3～4コースで構成され、すべて3位以内に入れば、次のクラスにステップアップできるのだ。このモードで入手した車は、「タイムアタックモード」でも使用できるので、稼いだ賞金で積極的にバージョンアップしよう。また、シリーズおなじみの隠しモードは、期待してよさそうだぞ。



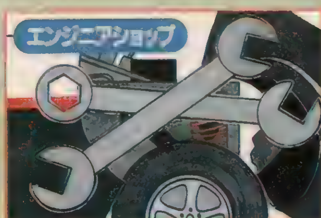
賞金を稼いでチューンアップ!!

SHOP ショップ

各レースで獲得した賞金を使い、新車を購入したり車をチューンアップしていく。家庭用ならではのRPG的な要素が魅力だね。



◀新車を購入するショップ。コースごとに最速の車が違うので、注意して選ぼう。



◀一定金額を支払うと、所有している車の基本性能がアップされるのだ。

CUSTOM カスタム

マイカーの設定を自分の好みに合わせて変更できる。ここでは費用がかからないので、好みに合うまで何度も設定してみよう。



◀タイヤ変更で、グリップ力は5段階に変化。



◀マニュアルとオートマの選択ができる。



◀ボディーカラーなどデザインを変更する。

バージョンアップするとフォルムが変化!!

『レイジ』では、パーツを付け替えたりして車を部分的に変化させることはできないが、バージョンアップするとフォルムが変化していくぞ。この変化形態の数は車によって異なり、その過程を見るのも楽しみの一つだ。



▲まったくバージョンアップしていない初期段階。見た目はごく普通の車。



◀ウイングが装着され、フロント部分も若干違いが見られる。ボディーもスリムに。

バージョンアップの過程は…!?

バージョンアップは、ハンドリング、加速、最高速など、さまざまなパラメータを全体的にアップさせていく。でも、車によって異なるシフト数（3速～6速）は、この過程で変化していくものもあるぞ



新スーパーロボット大戦



すべてのファンの期待を背負って、絶好調開発中の『新スーパーロボット大戦』。『第4次スーパーロボット大戦S』でも登場した「勇者ライディーン」の参戦も判明し、ますます賑やかになってきたぞ。今回は、その「ライディーン」の紹介に加え、1面から5面までに登場する全味方ユニットの紹介をしていこう。さらには、オリジナルロボットの活躍する画面写真も初公開してしまうのだ。

『勇者ライディーン』新たなる戦いに参戦!!

新たに判明した参戦ユニットは『第4次スーパーロボット大戦S』でも活躍した『勇者ライディーン』だった！　前作同様、ゴッドバードを使ったときには迫力あるアニメーションを見せてくれるぞ！　ちなみに、好敵手シャーキンとの決着は、『第4次スーパーロボット大戦S』でついてしまっているが、今回の『新～』は世界を異にする新作。人気の高かったガルーダの再登場にも期待できるかも……!?

ゴッドブレイカー



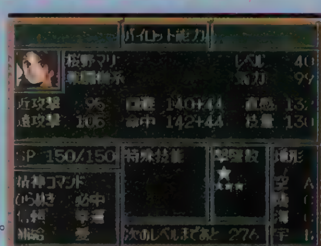
▶近接攻撃が強力なゴッドブレイカーのほか、多くの武器を搭載。今回、ゴッドボイスはどうなるのか？

ゴッドミサイル



はたしてコープランダー隊の再登場はあるのか？

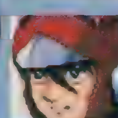
ライディーンといえば、支援部隊のコープランダー隊の存在が気にかかる。特に、『第4次』で役にたったブルーガーは、ぜひ登場してほしいよね。人によってはライディーンより重宝されてたし…。



▶『第4次』では隠れた逸材だったマリ。今回は？　それ以前に登場はするのか？

パイロットはこの人

ひびき洸



ライディーンを操るのはもちろん、俺はぁ洸だぁ～のひびき洸。さて今回の能力は!?　(CV：神谷明)

新スーパーロボット大戦

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

判明! 4〜5話に登場のユニット&キャラクター

ここでは、4話と5話で初登場する味方ユニットとキャラクターを大紹介！ 仲間の少ない序盤戦では、どんなユニットでも戦力になるし、長くつき合うぶん愛着もわいてくるハズだ。

ガンイージ シュラク隊登場! 中身より数で勝負!?

「Vガンダム」に登場した、シュラク隊の搭乗機。Vガンダムの変形機能を省き、量産性に重点を置いた機体だ。性能にはあまり期待できないかもしれないが、3機同時に仲間になるのだ。



▶原作では悲惨なシュラク隊のおねーさんたち。せめてゲームでは活躍させよう。

シュラク隊



ケイト ブッシュ
シュラク隊メンバー。原作では、しぶとく生きていた。(CV：安達忍)



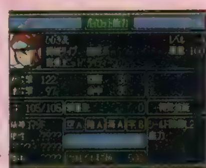
ジュンコ ジェンコ
原作では、かなりイヤな死に方をしたシュラク隊・隊長。(CV：小林優子)



ヘレン ジャクソン
シュラク隊メンバー。原作ではすぐに死んでしまった。(CV:深見梨加)

ライディーン 愛されて再登場! 使いやすさが魅力

古代ムー帝国の守護神である巨大ロボット。ゲームでは、第5話の途中で味方の増援としてやってくるぞ。近接攻撃のゴッドバードはあい変わらず使いやすい。今回、ゴッドボイスは使用可能なのか？



▶パイロットのひびき洸。バリバリ成長させてあげよう。

R-1 カトキハジメデザイン! オリジナルロボットの登場だ

「究極のロボットを完成させる」というコンセプトで開発された、地球防衛軍の格闘用パーソナルトルーパー。ゲームでは、第5話で初登場。ライフルや拳銃などの実弾武器が主装備で、飛行形態に変形も可能なのだ。





◀実弾中心なので、ビーム兵器は搭載されていない。



リュウセイ＝ダテ

R－1を操るパイロットで、ゲームオリジナルのキャラクター。今後の活躍が期待できる。(CV：三木眞一郎)

〈1〜3話に登場するユニット&キャラクター〉

●ボルテスV
剛健一〔CV:白石ゆきなが〕
峰一平〔CV:曽我部和恭〕
剛大次郎〔CV:玄田哲章〕
剛日吉〔CV:小原乃梨子〕
岡めぐみ〔CV:上田みゆき〕

●大空魔竜
ピート＝リチャードソン〔CV:井上真樹夫〕

●ガイキング
ツワブキ＝サンシロー〔CV:神谷明〕

●トライダーG7
竹尾ワッ太〔CV:伊倉一寿〕

●ネッサー
ハヤミ＝ブンタ〔CV:緒方賢一〕

●バゾラー
ヤマガタケ〔CV:加藤治〕

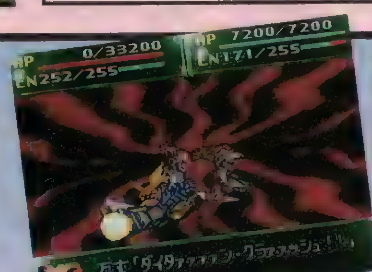
●スカイラー
ファン＝リー〔CV:徳丸完〕

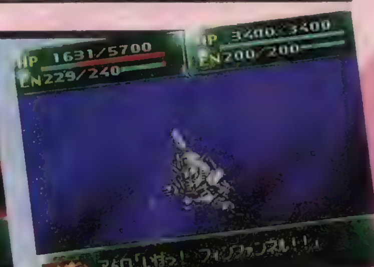
●マジンガーZ
兜甲児〔CV:石丸博也〕

●アフロダイA
弓さやか〔CV:松島みのり〕

ミニ予想 さらなる原作の再登場はあるのか?

現在まで、今回紹介した「ライディーン」のほかに、「ダンクーガ」、「マジンガー」系の作品が登場することが判明している。では、前作から引き続き登場する作品はあるのだろうか？「第4次S」で活躍した4ユニット（右写真参照）について考えてみよう。まず「コンV」だが、これは「ボルテス」がいるのでかなり望み薄。さらに、「νガンダム」も、ゲームに登場するガンダムたちが「W」や「G」などの新世代に移っているので、ちょっと難しい？ そして、「ゲッター」と「ダイターン」。前作までは攻撃の要だっただけに、ぜひ今回も登場してほしいよね。ま、たとえいなくても、今回は過去のシリーズとはつながりがないので、新たな気持ちで楽しめばいいんだけどね。でも出てほしいっっ！










BANPRESTO
INFORMATION OF
BANPRESTO'S SOFTWARES
SALES IN SEPTEMBER
PlayStation
メガチュード
MEGATUDO 2096
スーパーロボット! ポリゴン対戦格闘ゲーム。
接ど迫力のフルポリゴンロボットが特殊高速移動によりかつて無いスピーディーな闘いを展開する。
接近戦用の剣タイプ、遠距離用の銃タイプの2種類の武器に加え、すさまじい破壊力を持つ数々の必殺技を使い分ける。超必殺技を制してグランプリを勝ち取れ！
1996.10.18 発売
■ポリゴン対戦格闘 ■価格5,800円（税抜）
©General Support
©BANPRESTO 1996
ILLUSTRATION: NAOCHIKA MORISHITA /CARAMELMAMA



幻影闘技

SHADOW STRUGGLE

必殺技を勝ち取り、最強の闘士を創り出せ！

皆川亮二氏デザインのキャラクターのすべての動きを1/60秒で処理、さらにモーションキャプチャーの導入により、これまでにないリアルでスピーディな格闘ゲームに仕上がった。



闘いで得たファイトマネーで必殺技を買い、その必殺技の組み合わせで、より強いオリジナルキャラが作れる。格闘ファン必見のソフト！



9月20日発売

■対戦格闘アクション　■価格5,800円（税抜）

ぐっすんがフルパワーアップして帰ってきた！

1996.10 発売予定

ステージ数はなんと全100ステージ以上、グラフィックも背景からキャラクターまですべて新しく書き起こす徹底ぶり。
ゲームモードも従来の「の一まるも一ど」に加え、「たいむあたっくも一ど」など4つのモードを追加しました。CGムービーとアニメーションによる2種類のオープニングや合計6種類のマルチエンディングなどフルパワーアップして登場。

■アクションパズル
■予価5,800円（税抜）





バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに！

バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320　電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祭日を除く）

株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1　〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

BANPRESTO

●価格はメーカー希望小売価格です。　●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。　●表示価格は、全て税別となっております。　●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。


KONAMI
KONAMI SPORTS GAME.
CHECK
コナミのスポーツ
前作を上回る興奮と感動! Jリーグの熱狂をさらにヒートアップ!
スタジアム、選手のすべてにポリゴンを使用。選手キャラはモーションキャプチャーを採用。さらに顔、筋肉、ユニホームのしわにいたるまで、すべてをマッピングし、よりリアルでスムーズな動きが実現。
実況は、前作で大好評のジョン・カビラ氏（ラジオパーソナリティ）、解説は松木安太郎氏（元ヴェルディ川崎監督）を起用。また16クラブ個別に応援音声を収録。かつてないスタジアムの臨場感が体感できる。
松木安太郎氏
フォーメンション数、作戦数を増加。多才な攻撃パターンが可能。
視点切り替えは遠・中・近・縦の4段階。
Verdy
コナミ株式会社はヴェルディ川崎の公式スポンサーです
PlayStation
画面は開発中のものです
J.LEAGUE
実況ウイニングイレブン
WINNING ELEVEN 97
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
11月22日発売予定 予価5,800円
J.LEAGUE
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です.
©J.LEAGE PHOTOS INC.


KONAMI
IT OUT
ゲームをマークしろ!!
細部までこだわったリアリティ。NBAの迫力をさらにグレードアップ!
348名のNBA選手が実名で登場。個別に3Dモデルを作成しているので、顔・体型もリアルに再現。オリジナル選手も作れる。
床面の映り込みにまでこだわったグラフィックは、前作よりさらにパワーアップ! もちろん3Dフルポリゴン使用。
多彩なドリブルテクニックやポストプレイがアクションボタンひとつで可能。豪快にきめよう! ダンクシュートは18種類。
トレードもOK。君だけのオリジナルチームを作ろう。
英語の実況もパワーアップ! ゲームを一層盛り上げます。
"The NBA and individual NBA member team identifications reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs that are exclusive property of NBA Properties,Inc. and the respective NBA member teams and may not be used without the written consent of NBA Properties,Inc."
PlayStation
NBA
NBA POWER DUNKERS 2™
パワーダンカーズ
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
11月29日発売予定 予価5,800円


KONAMI
SEGASATURN
PlayStation
「幻のタコヤキ」をめぐる、笑撃の冒険。
ばくてり星の「幻のタコヤキ」はどこに？
史上初。実況つき爆笑シューティング登場！
じっきょう
実況おしゃべりパロディウス
forever with me
フォーエバー・ウィズ・ミー
© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
●お約束！2人同時プレイが可能 「極上パロディウス」以来の怒り攻撃採用。「ツインビー」シリーズでおなじみの投げ攻撃採用。
●ついに実現！あの八奈見乗児と小原乃梨子が実況担当 パロディー精神を追求した、知る人ぞ知る2人の実況。
●サービス満点！アクシデントステージと2種類のおまけモード つかの間の休息を襲うアクシデントステージ。得点を競うおまけとタイムを競うおまけを搭載。
●とっても親切！セーブ機能搭載
プレイステーション版・セガサターン版 12月13日同日発売予定 予価4,800円（税別）
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
KONAMI
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田1-11-4
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17
神戸営業所/〒650 神戸市中央区京町75-2
静岡出張所/〒420 静岡市吉野町2-12
宮崎出張所/〒880 宮崎市老松1-4-35
●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573
営業時間：月曜日〜金曜日（祝日を除く）10:30〜17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。



MEMORY Extra
CARDSEAL
IMADOKI NO VAMPIRE
PSYCHIC FORCE
BASTARD!!
ALICE
PERSONA
SAMURAI SPIRITS
V-FORCE
ASUKA 120%
格闘無敵
S-PUZZLE FIGHTER
SPECTRAL TOWER
GOGO RPG
NITOUSHINDEN
SU-CHI-PAI II
MACROSS VF-X
PRINCESS MAKER
Time ATTACK
ETERNAL MELODY
CRW
AVG
SAGA FRONTIER
FF VII
BEST DATA
NOëL
WEDDING PEACH
SUTEKINA DATA
FF TACTICS
BAKURETSU HUNTER
KUMANGELION
HEROINE DREAM
DIGITAL MISSION
WEDDING PEACH
PSYCHIC FORCE
アークザラッドⅠⅡ
女神異聞録ペルソナ
第4次ロボット大戦
幻想水滸伝
ポポロクロイス物語
KING'S FIELD Ⅰ Ⅱ Ⅲ
GOGO RPG
ETERNAL MELODY
BAKURETSU HUNTER
MAJAN 3P
MEGAMI IBUNROKU PERSONA
SaGa Frontier
サガ フロンティア
HEROINE DREAM
ASUKA 120%
Time ATTACK
NOëL
IMADOKI NO VAMPIRE
SPECTRAL TOWER
AVG
FINAL FANTASY TACTICS
SU-CHI-PAI II
BEST DATA
PRINCESS MAKER
魔法使いTai
BASTARD!!
SUPER PUZZLE FIGHTER II X
CRW
SAMURAI SPIRITS
NITOUSHINDEN
FF VII
Best DATA
DENGEKI PlayStation
PSの奴隷
これがみんなのポリタンだ!
DENGEKI PlayStation
Back UP
消去不可
お願い消えないで
他人の背中にシールを貼るのはやめましょう
★★PSの奴隷万歳! ただいまあなたのためのキャンペーン中です!★★

攻略Station

女神異聞録ペルソナ
アイドル雀士スーチーパイⅡLimited
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
ウェディングピーチ
伝説のオウガバトル
スペクトラルタワー



ゲーム画面：©1996 ATLUS　CG：池田琳発郎

女神異聞録PERSONA
ペルソナ

発売から1週間。今回もストーリー攻略はもちろん、予告した合体攻略編も深く掘り下げて解説していくぞ！

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	9月20日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
このゲームはやればやるほど、自由度が高く本当に奥が深いということを思い知らされる。キャラ、アクマ、ペルソナそれぞれに絡む属性や相性、コンタクト・合体・降魔に関わるさまざまな要素など、考え出すとキリがないほど。でも、こういうことを一切考えなくてもクリアは可能だし、上級者はディープに解析しながらプレイできるわけで、楽しみ方は人それぞれだね。ただ、"こうすれば絶対だ"というような攻略法ができない奥深さは、記事を作る側としてはツライけど(笑)。(PON)



ストーリーと合体を徹底攻略!!

今回は、ストーリー攻略編と合体攻略編の2つの切り口で『ペルソナ』を手ほどきしていく。ストーリー攻略編は、場所ごとの目的とワンポイントアドバイスを盛り込んだ親切攻略。合体攻略編は、ペルソナの基本から合体・降魔における応用までディープに解析する。知って得する情報や、ひと目でわかる簡略マップ、表もあますところなく掲載。暗くて狭い3Dダンジョンの片隅で路頭に迷っている人も、ベルベットルームで歌声を聴きながら混乱している人も、これさえ読めば大丈夫！



▲複雑なシステムの合体についても、表も織りまぜて詳しく説明していくぞ



◀謎が謎を呼ぶストーリーについての攻略もバッチリだ！

ストーリー攻略編
御影署〜異常学校

御影署　留置場に捕らわれたマークを救助

武器を調達するために御影署に侵入し、そのまま捕まったマーク。彼の持つセキュリティカードがなければ廃工場からセベクビルに入ることはできない。マークが捕らえられている御影署は、これといって部屋もなく、ただ留置場を目指せばいいだけのダンジョン。その反面、回復ポイントもなく出口まで往復しなければいけないので、HPには気を付けよう。なぜか一緒にブラウンも捕まっているので、彼も助けることになるぞ。



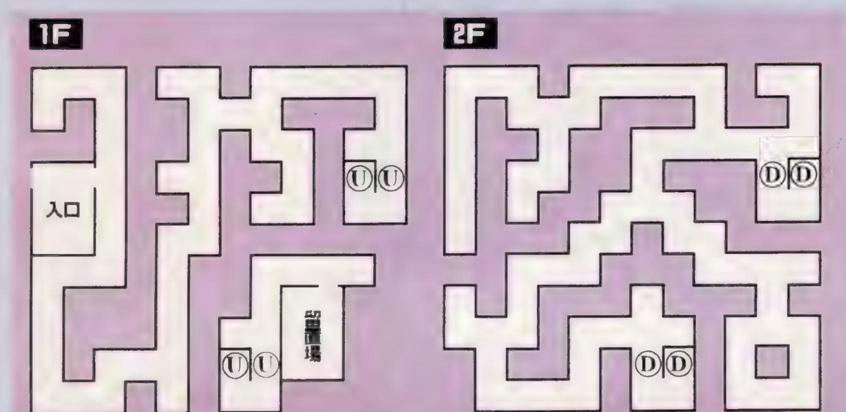
↑カギはココ!
鍵のありかはすぐに見つかる。よけいな鍵探しなんかに時間を取られるのはもったいないから、ここで教えちゃうぞ。あとは留置場を目指すだけだ

▼常に冷静な南条くん。一見傲慢な彼の言動も、長く付き合っていると楽しく思えてくるから不思議だ



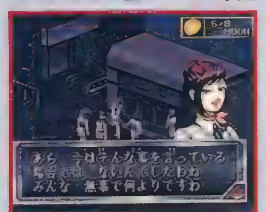


◀いきなり夢中のマキに会い、戸惑うマーク。彼の言動や行動は、とにかく楽しい

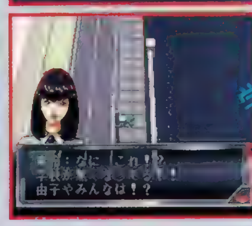


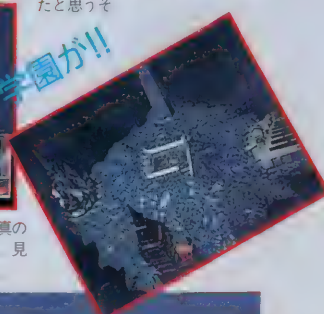
2Dフィールド　出現アクマも変化

御影署をクリアした後は、町に出現するアクマも強くなっている。廃工場に行く前に商店街で合体をしておくのも良い。また、地下鉄の地下道へ入るとエリーが探索しているぞ。さらに聖エルミン学園に足を運んでみると、驚くべき事態になっていることに気付くはずだ！　ここではちょっとしたムービーシーンも見られるぞ。



←エリーと再会
好奇心が旺盛なのはわかるが、1人で地下鉄を探索するのは危険だと思うぞ





▲学校の校門まで行くと、右の写真のようなムービーシーンが見られる。見なくてもストーリーは進むけどね

ベルベットルームが開店！



御影署クリア後にようやくベルベットルームが開店する。おそらく、この時点までには2枚以上カードを手に入れているはず。まずは練習のつもりで、試しに合体をしてみよう。42ページからの合体攻略編を参考にして、合体とはどういうものか理解すれば、後々のプレイで絶対役に立つぞ

廃工場 セベクビルの裏口

マークたちのグループ「テイラーズ」の溜まり場となっている廃工場。ここでの目的はセキュリティカードを使う場所を探すことだけ。意外にあっさり見つけることができるので、拍子抜けするかもね(笑)。それよりも南条くんとマークの会話が楽しいので、そちらの方をじっくり堪能しよう。また、ここで学校から逃げ出してきたアヤセに会うことができる。

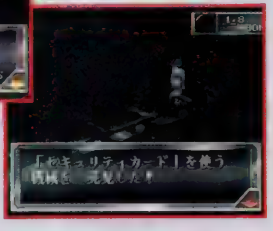


▶まるでボケとツッコミのように息の合ったマークと南条くんのやりとり。これにブラウンが加わるともう大変



➔アヤセがココに!

左ページのムービーを見なくても、アヤセから学校から消えたことを聞ける。ちなみに、学校に行ったあとに話すと内容が変化するぞ



➔セキュリティカードを使う場所

この場所は御影署の鍵のありかと同様に、苦労することなく見つけることができるぞ

5人目のパーティキャラが決定する重要な選択!!



御影署でブラウンを仲間に入れるかどうかの、主人公の「はい／いいえ」の選択。実は、これが5人目のパーティキャラを決める選択肢なのだ。廃工場地下通路に入るまでにブラウン、エリー、アヤセの3人から選ぶことができるぞ。これ以降はパーティ変更がないに等しいので、よく考えて選ぼう。ブラウンを仲間にしたいなら御影署で「はい」を選べばOK。エリーを加えたいなら、ブラウンを仲間にしないで地下鉄改札に行くこと。そして、アヤセを入れたい場合は4人のままで廃工場へ向かおう。どのキャラを選んでもストーリーはほとんど変わらないから、プレイヤーの好みによるといったところだろうか。装備している武器がダブらないという点を考えるとアヤセかブラウンかな？

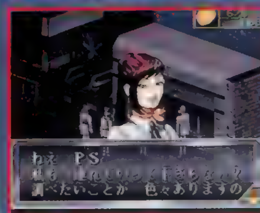
御影署 ブラウン

武器は銃で、前衛と後衛の間に配置できるので使い勝手はいい。[illegible]を持っているペルソナを付けているので、[illegible]



地下鉄 エリー

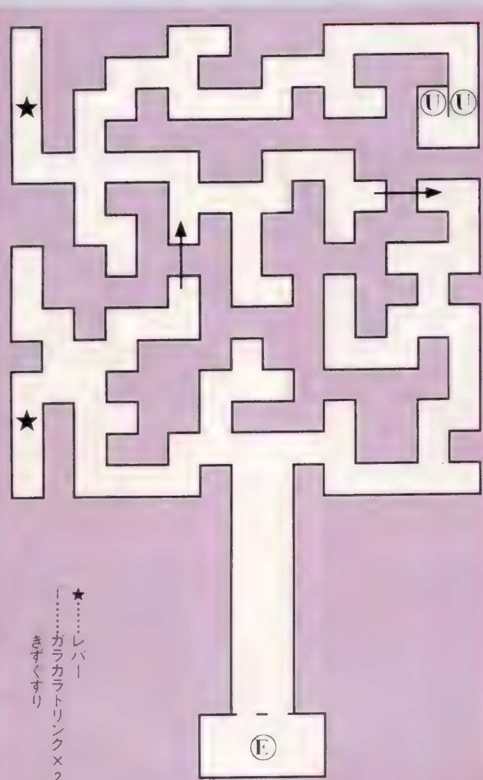
武器は主人公と同じ片手剣。前衛に配置しなければいけないので、残りHPには注意してあげよう。エリーが加われば[illegible]

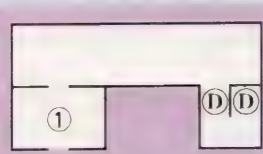


廃工場 アヤセ

武器は[illegible]で[illegible]、前衛に[illegible]できるので自由度が高い。最初はソフィかアキラ[illegible]、戦力になってくれる。





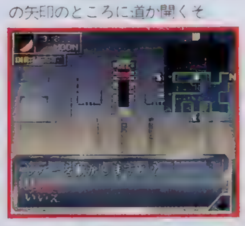


セベクビル１Fへ

★……レバー
①……ガラカラトリンク×2
きずぐすり

➔レバーを動かそう!

レバーを動かすと、左のマップの矢印のところに道が開くぞ



廃工場地下通路 秘密の地下道を通っていよいよセベクビルへ侵入!

ここは、セベクビルへと向かうためのただの通路だ。壁に備え付けられている２つのレバーを動かすことによって、道が開けていく仕組みになっているぞ。ハッキリ言って、マップがムダに広いわりにすることもないので、さっさと階段を目指そう。この廃工場地下通路からセベクビルにかけて、いちだんと強い敵が出現するようになる。早く合体を試したい人は、セベクビルに入る前にベルベットルームに新しいカードを持って駆け込むのもいいだろう。ちなみに、セベクビルに入っても外に戻ることはできる。しかし、この長い道のり（しかもスイッチを押す必要がある）を戻ることを考えると、入り口付近でカード集めするのをオススメするぞ。

➔気を引きしめろ!



アヤセを仲間にすると…

５人目のパーティキャラにアヤセを選んだ場合、エレベーターを降りたところでアヤセのペルソナ覚醒イベントが発生する。ペルソナ覚醒イベントでは必ず全員のレベルがアップするので、ブラウンかエリーを仲間にした場合よりも１レベル得をすることになるのだ。若干有利に進めることができるということを覚えておこう。

▶全員にレベルアップするというのは、このゲームでは非常にすごいことなんだぞ



女神異聞録ペルソナ

【共通マップ表記】Ⓤ：上り階段、Ⓓ：下り階段、Ⓔ：エレベーター、✚：回復ポイント、Ⓢ：アガスティア（セーブ）、Ⓥ：ベルベットルーム、×：ダメージゾーン、Ⓗ：落とし穴

セベクビル

神取を追いつめろ！

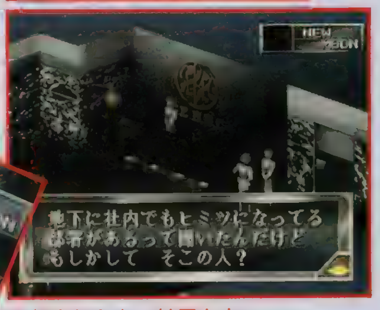
一旦5階に上がってから1階に下がり、さらにまた5階を目指すという複雑な構造になっている。セベクビルに入ってすぐのところに回復の泉とアガスティアの木の部屋が隣接しているので、まずはセーブして万が一のときのために備えよう。そして5階から降りてきた側の1階にも同じように回復の泉とアガスティアの木がある。けっこう親切なつくりになっているから、これを利用しない手はないぞ。ビル全体に散らばっている部屋にはアイテムがたくさん置いてある。しっかりアイテムを入手しつつ、3レベルぐらいアップしてパーティを強化するのが理想だ。また4階にはベルベットルームもあるので、ここで新しいペルソナを作っておくのもいいだろう。ボス戦に備えるなら全体魔法や回復魔法に優れたペルソナがいいぞ。



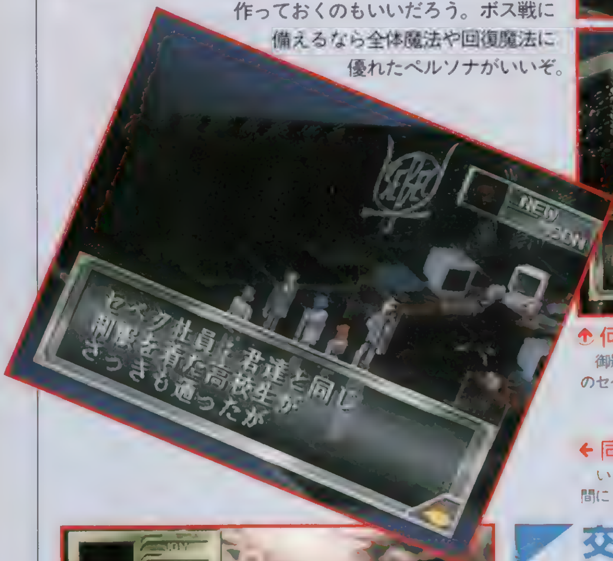
◀今回、初登場の回復の泉 トリッシュが可愛いけど、残念ながら有料なのだ



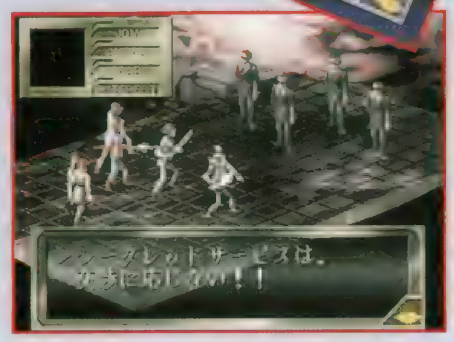
◀アイテムは箱に入っているとは限らない わかりにくいロッカーなどに入っている場合もあるぞ



↑何も知らない社員たち
御影町がアクマだらけになっているというのに、当のセベクの人間が何も知らないとは！

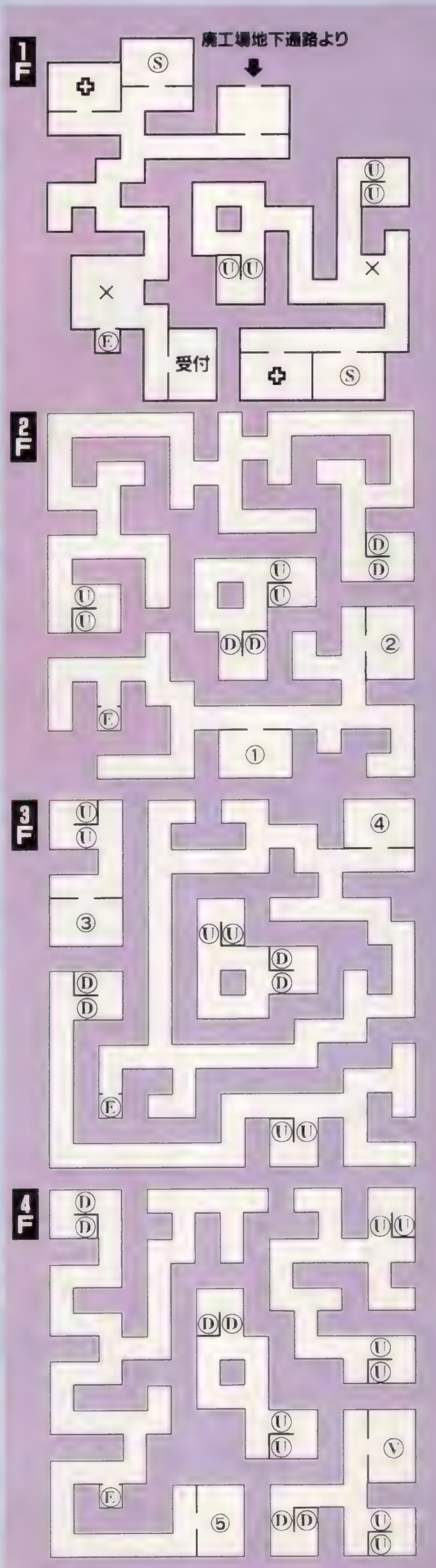


←同じ制服の生徒が!?
いったい誰が先にセベクに侵入したのだろう？ 仲間にしなかったパーティであることを願う



交渉できない敵はレベル上げのカモ

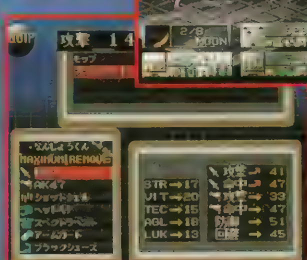
セベクビルに出現するシークレットサービスとエージェントの2種類の敵は、コンタクトをとろうとしても交渉に応じない。ということは戦うしかないのでレベル上げと思ってバシバシ倒してしまおう。コイツらは経験値が高くて、レベル上げのいいカモなのだ。しかも、とてもカタいので、戦っているときにペルソナのランクアップもできる。確かに強くて倒しにくい敵だが、そのぶん見返りも大きいのだ。



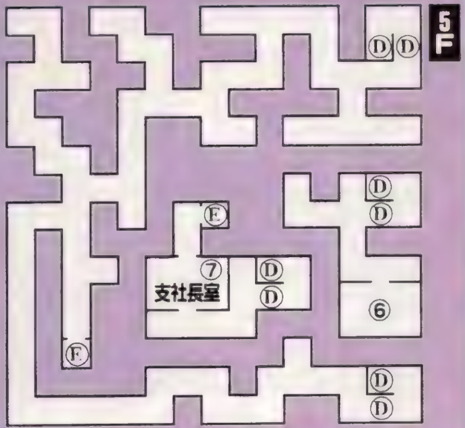
南条くん専用のプラズマソードを手に入れよう

セベクビル内の1F～5Fと地下研究所に出現するヤクザを倒すと、プラズマソードを落とすことがある。これは南条くん専用の両手剣で、[illegible]できるだけでなく、ときどき敵を[illegible]させる追加効果もあるスグレモノだ。これまで南条くんには満足な武器を装備させられなかったけれど、これさえ手に入れれば通常攻撃も充実したものになるぞ。しかも、カッコいいグラフィック付き(笑)。実は、この後[illegible]で見つけるバッタソードよりも使える武器だったりするのだ。落とす確率はけっこう[illegible]なので、ぜひとも手に入れて装備させよう。

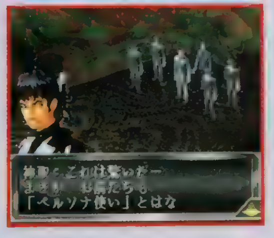




◀▲最大で4回攻撃でき、[illegible]







◀異変はやはり、ここセベクビルが原因だったらしい　それにしても、ビルの構造まで変化させてしまうなんてすごい力だ

◀ということは神取もペルソナを使うのか?!　いつ、どこでそんな力を手に入れたのだ?　しかも恐ろしく強い

1……ショットシェル、AK、グロッグ26、スペクトラベスト×2
2……さそりムチ、ガラガラドリンク×2、フレイムショール
3……ディスシック、レイヴァンフェザー、ブラックシューズ×2、ガラガラドリンク
4……スペクトラベスト、チタニウムガード×2
5……ショットシェル、デルタストーム、イングラム
6……チタニウムガード、ショットシェル、スペクトラベスト、モスバーグM500
7……バックソード

初の中ボス戦!! VS武多と黒い仲間たち

5Fの支社長室に入るとボス戦に突入。神取は最初に逃げていくので、残った武多&シークレットサービス×4と戦うことになる。コイツらはとにかくカタイ。ここまでに全体魔法を覚えていないとツライだろう。ザコ4人のガン攻撃はたいしたことないが、問題は武多だ。ペルソナを使った地の烈風や特殊物理攻撃のスピンキックは強烈。ディア系を使えるキャラは回復専門にし、他のメンバーで全体攻撃をしかけて、じわじわと敵のHPを削っていこう。



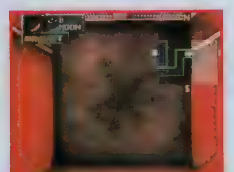
▶こんなヤツまでペルソナ使いとは！　やはり神取の手によってペルソナを手に入れたのか？　とにかく許せない！

地下研究所　神取を追いつめろ！ 地下1階が勝負の舞台？

支社長室でスイッチを見つけて隠し扉を開けたら、エレベーターで地下に降りる。1本道なのでサクサクと神取を追おう。ここで注意したいことは、視界がまったくないダークゾーン。画面右上に表示されるマップも使えなくなるので、下に載せたマップを見ながら1歩1歩確実に進んでいこう。



▲町が大変なことになっているのに自分の研究のことしか頭にない科学者。デヴァ・システムはできるべくしてできたマシンのようだ

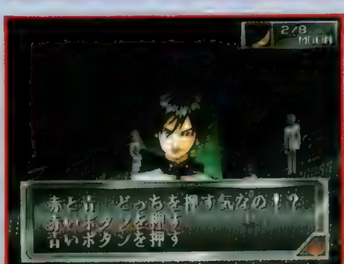


↑ダークゾーンに注意
左のマップを見れば、すんなり通り抜けることができるはず　ここはオートマッピングを完成させることは考えず、さっさと通り抜けてしまおう



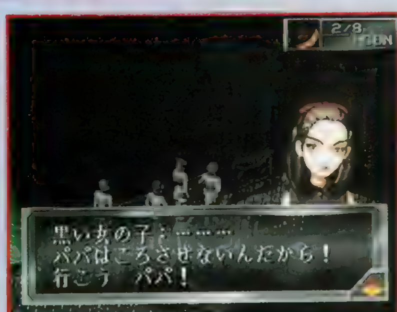
8……アセイミナイフ、きずぐすり
チタニウムガード×2

▼ついに姿を現した黒い女の子　どことなく誰かに似ているような気がするけど……？



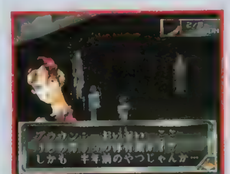
▲実はどちらを選んでも結果は同じ。ここは君が心に思った方のボタンを選んでスイッチオン！

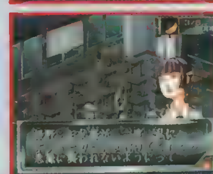
←赤と青のスイッチは…



聖エルミン学園　似ているようでまったく違うもう1つの学校

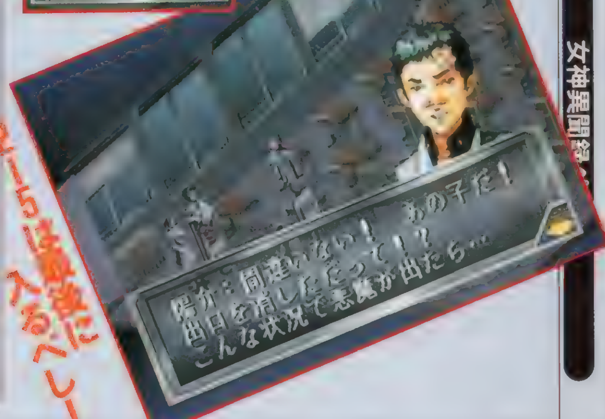
デヴァ・システムの暴走と黒い女の子によって飛ばされた先は聖エルミン学園だった。しかし、ここは主人公たちが知っている学校とはどこかが違っているのだ。入ることができる教室は少ないが、とりあえず全フロアをまわってみよう。ただし、2－5の教室に入るとイベントが発生するので、ここだけは最後に行くように！





◀学校は半年前のものだが、時間は現在らしい。おまけに姫野や冴子先生の性格まで変わってしまっているようだ。とにかく校舎内を歩き回って、ありったけの情報を集めよう

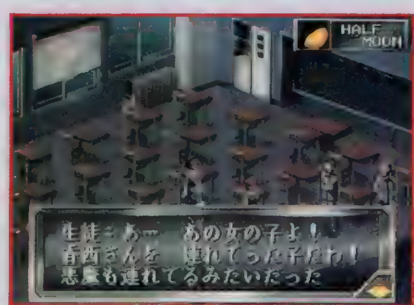
2－5は最後に入るべし！



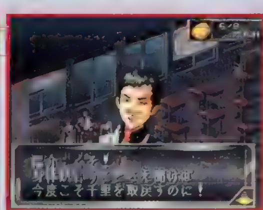
異常学校 黒い女の子から学園を守れ!

気が付くと、黒い女の子のせいで学校の造りはめちゃくちゃになってしまっている。入り組んだ迷宮と化し、多彩な攻撃を持つアクマも多数出現。2－5の教室を出たら、何はなくとも近くにある保健室に駆け込んでひとまずセーブしよう。また、なぜかベルベットルームも出現しているぞ。

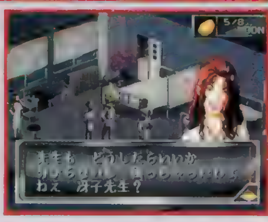
さて、ここでの目的は黒い女の子がいる中庭へ行くこと。マップを見るととても複雑に思えるけど、実は1から6までの1本道なのだ。ただし、美術室前にある落とし穴に落ちると、3のフロアに落とされて2度手間を喰うハメになるので注意。十分にパーティの強化を図ったら中庭へＧＯ！



▲現実世界でも行方不明になり、この世界でも連れさらわれてしまうとは、なんて不幸



▲ペルソナ使いではない生身の体では、かなう相手ではないだろう



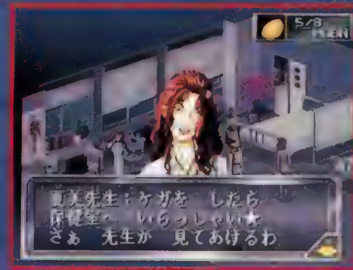
▶幸いなことに、夏美先生は変わらずに回復をしてくれるぞ



▲黒い女の子の名前は「あき」というらしい。ちなみに白い女の子は「まい」

保健室を拠点にレベル上げ&ペルソナ充実化!

保健室では夏美先生に回復してもらえるうえにセーブもOK。そして隣の部屋にはベルベットルームまである。この場所を利用すれば、戦闘&回復、またはスペルカード入手&合体ということがいくらでもできるのだ。もし合体に失敗しても、リセットして何度でもやり直すことだってできる。中庭に行く前に、ここで納得のいくペルソナを降魔させることをオススメ。



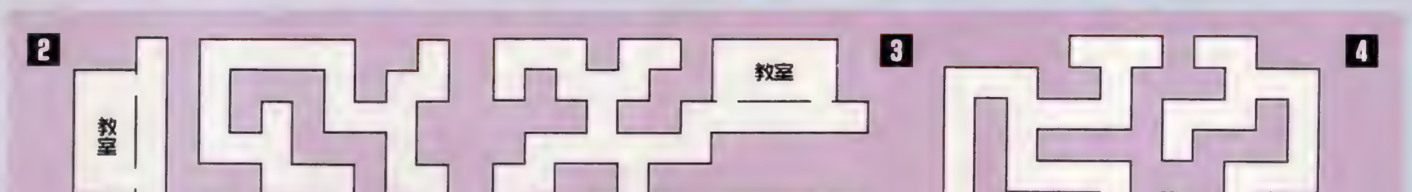
タダで回復!!

▲学校が異常な状態になるとモンスターが出現するようになる。保健室の回復とセーブを利用して各レベルをアップしよう。

中ボス VSテッソ戦



ヘンな音楽と外見の可愛さに惑わされないように(笑)。テッソの攻撃で気を付けなければならないのは、全員にダメージがくるマシンガン攻撃とマハグライ、それとメギドだ。ここはメディアを使えるキャラがいると心強い。こちらの攻撃はブフ系かザン系の魔法が有効。ロボットのわりにジオ系はあまり効かないぞ。マカカジャ、ラクカジャなどの補助魔法をかけながら、ＨＰに気を付けて攻撃していけばＯＫ。武多戦と違って敵は1体だけだが、なめてかかるとひどい目にあうぞ。



1……ターコイズ、メタルカード

戦闘アドバイス ～初心忘るべからず～

つらくても逃げちゃダメだ!!

全アクマとコンタクトできるため、会話だけで戦闘をやり過ごすことも可能。うまく交渉すれば、アクマと戦わずに先に進めてしまう。しかし、コンタクトばかりしていては結局レベルアップせず、後で泣くハメになるぞ。つらくてもちゃんと戦おう。



▲逃げられる確率は低い　会話で戦闘回避できるが戦うように



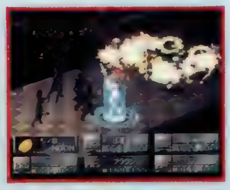
▲前作シリーズとは違い、満月でも会話できるから安心だ

強いアクマにはカード入手で会話

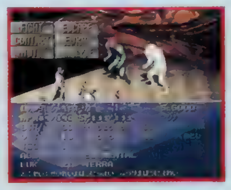
レベルが上がればつらくないとはいっても、特殊な攻撃をしてきたり魔法を吸収するアクマは戦わない方が得策。この場合、コンタクトでスペルカードを入手しておき、出会ったら会話するといい。特にナイトメア、モーショボー、リリムはコンタクトするに限る。

ペルソナをガンガン使いまくろう

ペルソナは戦闘中の発動回数によってランクがアップし、熟練度の上昇とともに新しい攻撃(魔法や物理攻撃など)を覚えていく。要はペルソナは使わなきゃ成長しないってことだ。なるべくペルソナを使って戦い、ペルソナのランクアップを心がけよう。



▲使えば使うほど、どんどん強くなっていくぞ



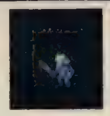
▲敵の残りＨＰが見れるから、効率よく戦うことができる

アナライズしながら賢いバトルを

戦闘中にアナライズすると、その時点のＨＰの状態などもわかるようになっている。これを活用して、有効な攻撃や敵のＨＰなどをチェックしながら戦うのが賢いやり方だ。一度倒しているか、スペルカードを手に入れたことのあるアクマならアナライズできるぞ。

出現アクマDATA

御影署～異常学校

堕天使　ウコバク

LV:9 HP:99 SP:90 MONEY:420
出現場所：御影署、２Ｄ、地下通路
アイテム：かめかめキャンディ
能力：スランバ、不幸のフラダンス
特性：アギ系を吸収、ブフ系に弱い

妖獣　アーウァンク

LV:9 HP:74 SP:90 MONEY:380
出現場所：御影署、２Ｄ、地下通路
アイテム：ディスパライズ
能力：水の壁、体当たり、麻痺引っ掻き
特性：体当たりが効かない、ムチに弱い

妖魔　アカシオン

LV:10 HP:70 SP:100 MONEY:480
出現場所：御影署、２Ｄ、地下通路
アイテム：きすぐすり
能力：アギ、集雷撃
特性：アギ系を反射、物理魔法に弱い

妖鳥　ハー

LV:10 HP:60 SP:80 MONEY:430
出現場所：御影署、２Ｄ、地下通路
アイテム：メタルカード
能力：マハーガル　、アギ、スウィートトラップ、羽ばたき
特性：ガル系が効かない、ガンの攻撃に弱い

地霊　レプラホーン

LV:11 HP:110 SP:110 MONEY:500
出現場所：御影署～セベクビルアイテム：マハマグナストーン
能力：マハマグナ、ガル、怒りの鉄拳、ドラムロールパンチ
特性：マグ系を吸収、ザン系に弱い

屍鬼　ゾンビコップ

LV:11 HP:110 SP:135 MONEY:520
出現場所：御影署～セベクビル
アイテム：ディスパライズ
能力：シングルショット、麻痺引っ掻き
特性：ガンが効かない、魔法に弱い

魔獣　カーシー

LV:12 HP:90 SP:108 MONEY:540
出現場所：御影署～セベクビル
アイテム：シャドウニードル
能力：スクンダ、ラクカジャ、押し潰し、麻痺針
特性：体当たりが効かない、ムチに弱い

幽鬼　フジムスメ

LV:12 HP:120 SP:50 MONEY:530
出現場所：地下通路、セベクビル
アイテム：ディスパライズ
能力：ルナトラップ、パララアイズ
特性：ガンを反射、やや魔法に強い

夜魔　ナイトメア

LV:13 HP:91 SP:156 MONEY:580
出現場所：地下通路、セベクビル
アイテム：パララマストーン
能力：パララマ、スランバ、デスタッチ、悲しみのワルツ
特性：魔法を吸収、物理攻撃に弱い

邪鬼　グレムリン

LV:13 HP:130 SP:91 MONEY:510
出現場所：地下通路～地下研究所
アイテム：つるつるドロップ
能力：ブフ、愛のムチ、不幸のフラダンス
特性：ブフ系を反射、物理魔法に弱い

天使　エンジェル

LV 14 HP:140 SP 140 MONEY:620
出現場所：セベクビル、地下研究所
アイテム：アセイミナイフ
能力：メディア、スクンダ、ギルトアイズ、連続撃
特性：魔法が効かない、物理攻撃に弱い

凶鳥　モーショボー

LV 14 HP 100 SP 112 MONEY:630
出現場所：セベクビル、地下研究所
アイテム：マハサンストーン
能力：マハサン、ザン、ハイナルストライク、羽ばたき
特性：ザン系が効かない、ガンに弱い

超人　シークレットサービス

LV:14 HP:187 SP:67 MONEY:600
出現場所：セベクビル、地下研究所
アイテム：マッスルドリンコ
能力：シングルショット、パウダーショット
特性：特になし

妖精　ジャックランタン

LV:15 HP:90 SP:195 MONEY:660
出現場所：セベクビル、地下研究所
アイテム：マハラギストーン
能力：マハラギ、アギラオ、アギ、スウィートトラップなど
特性：アギ系を反射、物理魔法に弱い

邪龍　コカトライス

LV:15 HP:225 SP:150 MONEY:650
出現場所：セベクビル～異常学校
アイテム：ディストーン
能力：石化引っ掻き、羽ばたき、スウィートトラップ
特性：ガル系を吸収、精霊魔法に弱い

外道　ヤクザ

LV:15 HP:185 SP:60 MONEY:770
出現場所：セベクビル、地下研究所
アイテム：プラズマソード
能力：テリブルアイズ、一文字斬
特性：魔法に弱い

堕天使　ニスロク

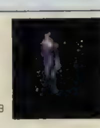
LV:[illegible] HP:[illegible] SP:[illegible] MONEY:[illegible]
出現場所：セベクビル～異常学校
アイテム：つるつるドロップ
能力：エイハ、ギルトアイズ
特性：魔法が効かない、物理攻撃に弱い

妖獣　ヌエ

LV:16 HP:132 SP:160 MONEY:700
出現場所：セベクビル～異常学校
アイテム：きすぐすり
能力：引っ掻き、バインドボイス、ボーンクラッシュ、麻痺針
特性：体当たりが効かない、ムチに弱い

妖鬼　ハンニャ

LV:16 HP:[illegible] SP:[illegible] MONEY:[illegible]
出現場所：セベクビル～異常学校
アイテム：ぐれんのムチ
能力：ハンマ、ポスムディ、怒濤の連打、九十九針、パニックボイス
特性：やや魔法に強い

超人　エージェント

LV:20 HP:222 SP:99 MONEY:890
出現場所：セベクビル、地下研究所
アイテム：メタルカード
能力：神等去出八百万撃、ドライブショット、ミドルショット
特性：特になし

鬼女　ヨモツシコメ

LV:17 HP:170 SP:136 MONEY:990
出現場所：地下研究所、異常学校
アイテム：ぎんのマニシャ
能力：フレイ、クライ、二段突、毒引っ掻き、デスタッチ
特性：フレイ・メギトを反射、精霊魔法に弱い

妖魔　ガンタルヴァ

LV:18 HP:126 SP:180 MONEY:780
出現場所：地下研究所、異常学校
アイテム：フォシャール
能力：ジオ、悲しみのワルツ
特性：ジオ系を吸収、物理魔法に弱い

妖精　ルサールカ

LV:18 HP:108 SP:234 MONEY:850
出現場所：地下研究所、異常学校
アイテム：ターコイズ
能力：マハブフーラ、ブフーラ、ジオ、柔の波
特性：ブフ系を反射、物理魔法に弱い

夜魔　リリム

LV:19 HP:133 SP:228 MONEY:820
出現場所：地下研究所、異常学校
アイテム：ポイズマストーン
能力：ムド、マリンカリン、キャンディボイス、熱い口づけなど
特性：魔法を吸収、物理攻撃に弱い

妖鳥　タクヒ

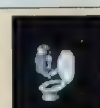
LV 19 HP 114 SP 152 MONEY:810
出現場所：地下研究所、異常学校
アイテム：マハガルストーン
能力：マハーガル、ブフーラ、集雷撃、羽ばたき
特性：ガル系が効かない、ガンに弱い

邪鬼　オーガ

LV 19 HP 190 SP 133 MONEY:830
出現場所：異常学校
アイテム：オニキス
能力：マグナ、怒りの鉄拳、極楽落とし
特性：精霊魔法に強い、物理魔法に弱い

悪霊　ドリフラー

LV:[illegible] HP:[illegible] SP:[illegible] MONEY:[illegible]
出現場所：異常学校
アイテム：ゴーテンタック
能力：テライト、押し潰し、豪速球
特性：物理攻撃があまり効かない、炎に弱い

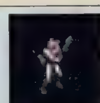
悪霊　フキミちゃん

LV:19 HP 170 SP 68 MONEY:770
出現場所：異常学校
アイテム：ましょうせん
能力：ムドオン、自爆、不幸のフラダンス
特性：物理攻撃があまり効かない、炎に弱い

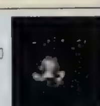
悪霊　ハナコさん

LV:25 HP:250 SP 99 MONEY 875
出現場所：異常学校
アイテム：ませき
能力：マハエイハ、シバブー、暗波双飛瓜
特性：物理攻撃があまり効かない、炎に弱い

魔獣　ネコマタ

LV:20 HP:150 SP:180 MONEY:860
出現場所：異常学校
アイテム：かめかめキャンディ
能力：タルカジャ、引っ掻き、ラクンダ、キャンディボイス
特性：体当たりなどが効かない、ムチに弱い

地霊　コボルト

LV:20 HP:200 SP:200 MONEY:870
出現場所：異常学校
アイテム：ませき
能力：マグナス、アギ、極楽往生破
特性：マグ系を吸収、ザン系に弱い

屍鬼　テケテケ

LV:26 HP:260 SP:285 MONEY:1010
出現場所：異常学校
アイテム：ディストーン
能力：ウイルス引っ掻き、石化噛み付き、ボーンクラッシュ
特性：ガンが効かない、魔法に弱い

合体攻略編

～ペルソナマスターへの道～

～ペルソナの基本をおさらい～

戦闘中のコンタクトでスペルカードを手に入れ、２枚以上入手したらベルベットルームで合体しペルソナを作る。そして、できたペルソナをキャラに降魔し、アクティブ状態にすると戦闘中に発動できる。１キャラにつき３体まで降魔可能で、ベルベットルームには16体までストックすることができる。



▲複数のコンタクトコマンドを駆使して、スペルカードを入手していこう。カードを入手することが合体への第１歩だ



▲ベルベットルームで２枚のスペルカードを合体させると、新しいペルソナの誕生だ。いろいろな合体を試してみよう

●ペルソナの特徴を知ろう

アクマの場合は「地霊」などが種族名だが、ペルソナになると「タワー」などが種族名になる。さらに種族によって属性が決まっていて、得意な魔法の系統が存在する。作りたいペルソナの属性を知っておくと合体の際に便利だぞ。

NO	種族	大属性	属性の特徴
1	MAGICIANマジシャン	ELEMENTAL(精霊)	精霊系の各属性魔法を得意とする
2	PRIESTTESSプリエステス	HOLYLIGHT(神聖)	祝福・奇跡など回復魔法を得意とする
3	EMPRESSエンプレス	PHYSICAL(物理)	物理、核熱フレイ系魔法を得意とする
4	EMPERORエンペラー	ELEMENTAL(精霊)	精霊系魔法に降魔・神経魔法を併せ持つ
5	HIEROPHANTハイエロファント	HOLYLIGHT(神聖)	神聖・破魔ハンマ系魔法を得意とする
6	LOVERSラヴァー	ELEMENTAL(精霊)	精霊系魔法と踊りが得意
7	CHARIOTチャリオット	PHYSICAL(物理)	特殊物理攻撃、物理・核熱メギド系が得意
8	STRENGTHストレングス	HOLYLIGHT(神聖)	特殊魔法攻撃を得意とする
9	HERMITハーミット	ELEMENTAL(精霊)	特殊物理攻撃を得意とする
10	FORTUNEフォーチュン	HOLYLIGHT(神聖)	突撃系特殊魔法攻撃を得意とする
11	JUSTICEジャスティス	PHYSICAL(物理)	物理魔法を得意とする
12	HANGEDMANハングドマン	EVILDARK(暗黒)	ステータス変化攻撃を得意とする
13	DEATHデス	EVILDARK(暗黒)	暗黒・呪殺エイハ系魔法を得意とする
14	TEMPERENCEテンパランス	PHYSICAL(物理)	特殊魔法攻撃を得意とする
15	DEVILデヴィル	EVILDARK(暗黒)	暗黒系魔法のスペシャリスト
16	TOWERタワー	EVILDARK(暗黒)	暗黒・呪殺ムド系魔法を得意とする
17	STARスター	ELEMENTAL(精霊)	多彩な精霊系魔法を持つ
18	MOONムーン	EVILDARK(暗黒)	暗黒・神経系魔法を得意とする
19	SUNサン	ELEMENTAL(精霊)	精霊・疾風系魔法を得意とする
20	JUDGEMENTジャッジメント	HOLYLIGHT(神聖)	神聖・破魔コウハ系魔法を得意とする
21	WORLDワールド	PHYSICAL(物理)	ブレス攻撃を得意とする
0	FOOLフール	PHYSICAL(物理)	多彩な攻撃方法を持つ

●属性を制する者、魔法を制す

マニュアルにも書いてあったが、属性には相性が存在する。わかりやすくするために小属性の相性については省略したが、下の表を見れば相性の関係がよくわかるはず。なぜわざわざこんなことを説明するのかというと、ステータス画面などにある「○○に弱い」とか「○○を吸収」という表示は、この相性が影響しているからなのだ。例えば屍鬼が敵の場合、ラヴァーやハーミットのペルソナで攻撃すれば効果があるということ。もちろん、ここまで深く考えなくてもゲームは進められるが、どうも与えるダメージが小さいと感じるときは、これが原因していることもあるのだ。このことも頭に入れておいて合体できれば、上級者だと言えよう。

●アクマの場合

Elemental ↔ Physical

妖魔 妖精 妖鳥 地霊 邪鬼 ↔ 邪龍 凶鳥 鬼女 屍鬼 外道

Evildark ↔ Holylight

夜魔 堕天 使妖 獣幽 鬼悪霊 業魔 ↔ 天使 龍王 魔獣 妖鬼

●ペルソナの場合

Elemental ↔ Physical

マジシャン エンペラー ラヴァー ハーミット スター サン ↔ エンプレス チャリオット ジャスティス テンパランス ワールド フール

Evildark ↔ Holylight

ハングドマン デス デヴィル タワー ムーン ↔ プリエステス ハイエロファント ストレングス フォーチュン ジャッジメント

●合体表の賢い活用法

アクマとペルソナの種族名が同じでないため、合体表を見てもよくわからない人もいるだろう。これをまともに見てもわからないが、逆引き表と考えれば話は簡単だ。まず作りたいペルソナの種族を見つけ、それを作るには何と何を組み合わせればいいのかを導き出せばいいのだ。これをメモしてスペルカード集めをすれば、効率よく合体できるぞ。左上のペルソナの特徴の表も併せて活用しよう。

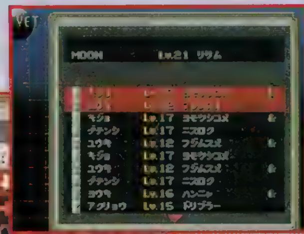
	夜魔	妖魔	妖精	天使	堕天	龍王	邪龍	妖鳥	凶鳥	魔獣	妖獣	鬼女	妖鬼	地霊	邪鬼	幽鬼	悪霊	屍鬼	外道
夜魔																			
妖魔	Empr																		
妖精	Mgic	Mgic																	
天使	Love	Love	Pris																
堕天	Devl	Love	Mgic	Jgmt															
龍王	Sun	Empr	Hmit	Jgmt	Tper														
邪龍	Jgmt	Empr	Moon	Devl	Moon	Pris													
妖鳥	Mgic	Sun	Hmit	Mgic	Jgmt	Char	Wrld												
凶鳥	Just	Just	Eprs	Sun	Wrld	Eprs	Char	Sun											
魔獣	Hmit	Empr	Pris	Pris	Hmit	Wrld	Just	Star	Pris										
妖獣	Sun	Tper	Hmit	Pris	Twer	Char	Twer	Hang	Wrld	Char									
鬼女	Pris	Just	Mgic	Hier	Moon	Eprs	Just	Hmit	Eprs	Tper	Sun								
妖鬼	Star	Empr	Hier	Fort	Strg	Hier	Char	Eprs	Fort	Strg	Fort	Eprs							
地霊	Just	Love	Wrld	Wrld	Eprs	Hier	Strg	Eprs	Empr	Char	Strg	Pris	Hier						
邪鬼	Deth	Empr	Char	Deth	Tper	Just	Hier	Just	Sun	Hier	Sun	Eprs	Just	Star					
幽鬼	Love	Tper	Jgmt	Hier	Moon	Twer	Wrld	Just	Sun	Tper	Hmit	Moon	Deth	Hmit	Sun				
悪霊	Hang	Love	Hmit	Hang	Mgic	Wrld	Char	Love	Moon	Char	Empr	Eprs	Moon	Wrld	Char	Deth			
屍鬼	Mgic	Love	Mgic	Jgmt	Strg	Sun	Wrld	Jgmt	Moon	Tper	Jgmt	Tper	Hmit	Star	Wrld	Jgmt	Wrld		
外道	Empr	Tper	Hang	Pris	Moon	Wrld	Hier	Love	Jgmt	Mgic	Twer	Pris	Hier	Strg	Fort	Moon	Love	Star	

《合体表の見方》

Char ……CHARIOTチャリオット
Deth ……DEATHデス
Devl ……DEVILデヴィル
Empr ……EMPERORエンペラー
Eprs ……EMPRESSエンプレス
Fort ……FORTUNEフォーチュン
Hang ……HANGEDMANハングドマン
Hier ……HIEROPHANTハイエロファント
Hmit ……HERMITハーミット
Jgmt ……JUDGEMENTジャッジメント
Just ……JUSTICEジャスティス
Love ……LOVERSラヴァー
Mgic ……MAGICIANマジシャン
Moon ……MOONムーン
Pris ……PRIESTTESSプリエステス
Star ……STARスター
Strg ……STRENGTHストレングス
Sun ……SUNサン
Tper ……TEMPERENCEテンパランス
Twer ……TOWERタワー
Wrld ……WORLDワールド
＊FOOLフールは特殊な状況下のみ

●ガイド合体とセルフ合体を併用せよ!

ガイド合体は親切で便利だが、どんな条件での組み合わせかがわからないのでセルフ合体を併用しよう。まずはガイド合体で、今持っているカードでできるペルソナと、その組み合わせをチェックしよう。その後セルフ合体で、その組み合わせの中で一番相性の良いもので合体をするのだ。相性が悪いと合体事故が起きやすいので注意。右の表にもあるけど、合体するときは色は青か白、矢印は上向きか横向きがいい組み合わせだ。



▲リリムを作りたい場合、こうやって組み合わせを確認して……



◀セルフ合体で記号を見て、相性のいい2枚で合体

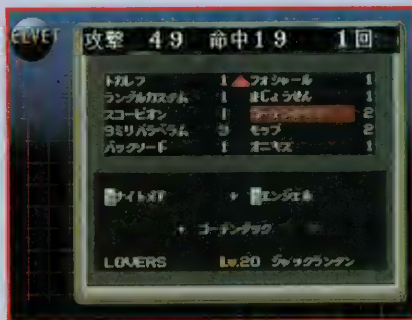
セルフ合体記号の見方

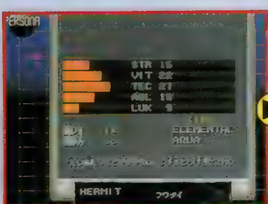
- ●……同じ大属性の組み合わせ
- ○……属性に影響のない組み合わせ
- ●……反対の大属性の組み合わせ
- ↑……同じ大種族、同じ大属性の組み合わせ
- ⇧……同じ大種族で、属性に影響のない組み合わせ
- ↑……同じ大種族で、反対の大属性の組み合わせ
- →……相性の良い種族で、同じ大属性の組み合わせ
- ⇨……相性の良い種族で、属性に影響のない組み合わせ
- →……相性の良い種族で、反対の大属性の組み合わせ
- ↓……相性の悪い種族で、同じ大属性の組み合わせ
- ⇩……相性の悪い種族で、属性に影響のない組み合わせ
- ↓……相性の悪い種族で、反対の大属性の組み合わせ
- ×……合体不可

●中盤以降のプレイに欠かせないアイテム合体!

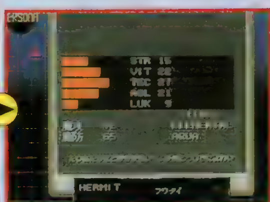
合体時には、パーティが所持しているありとあらゆるアイテムを掛け合わせることができる。アイテムによってはペルソナのパラメータに変化を加えたり、魔法を覚えさせたりすることが可能なのだ。ただ単に合体させるより、さらにペルソナを強化できるので、いらないアイテムは店で売らないで合体に役立てるようにしよう。

▶持っているアイテムなら何でも合体に加えることができちゃうのだ。





▲こちらはアイテムを加えない場合のパラメータ。作るペルソナはハーミット・フウタイだ。



▲消費アイテムを加えた結果、AGL(速さ)が3ポイントもアップしたぞ。ランダムなのが難点かな?

消費アイテムを付加した場合

1回使うとなくなってしまう消費アイテムを掛け合わせた場合、ランダムでパラメータが上がったり下がったりする。すべてがランダムなので、どのパラメータがどのくらい上下するのかわからないが、成功すればオイシイぞ。



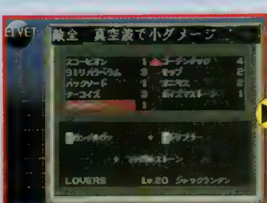
▲アイテムを加えない場合の、ジャッジメント・ファレグのパラメータだ。これにアームガードを加えると……



▲TEC(技)がアップ。ついでにLUK(運)までもが5ポイントもアップしているぞ まさにラッキー!

装備アイテムを付加した場合

装備アイテムの場合は、その種類によって増減するパラメータが違う。武器=STR、体防具=VIT、腕防具=TEC、足防具=AGL、頭防具=LUKにそれぞれ対応。上げたいパラメータが決まっているなら、それに対応した装備品を掛け合わせればOKだ。



▲本来、ガル系の魔法を持っていないジャックランタンを作る際に、マハガルストーンを加えてみる



▲育ててみないとわからないが、この通りマハーガルが使えるジャックランタンのできあがりだ!

魔法石を付加した場合

アギラオストーンやマハブフストーンなど、使用すると魔法と同じ効果をもたらす魔法石。これを合体で掛け合わせると魔法石の効果をそのまま魔法として追加することができるのだ。ただし、反対の魔法属性を持つペルソナには持たせられないぞ。

「女神転生」シリーズ経験者が陥りやすいポイント

アクマとペルソナの種族

本作ではアクマとペルソナの種族名が違い、種族数までもが違う(アクマは20種、ペルソナは22種)。アクマの種族はだいたい今まで通りだが、合体後はタロットカードのような種族名になっているのだ。今までのように合体表を活用することもできないので、シリーズ経験者は混乱してしまうだろう。ここは頭を切り替えて、アクマとペルソナは別物だと思った方がいい。ペルソナは、SPさえあれば何度でも使える技&魔法のアイテムだと割り切ろう。

▶ペルソナはまるでタロットカードのようだ



ペルソナ同士の合体は不可

前シリーズでは、合体した仲魔同士も合体することができた。意図した仲魔ができなくても、それを媒体に再び合体していたはず。しかし本作では、合体に使用できるのはスペルカードのみで、ペルソナ同士の合体はできないのだ。合体に失敗(事故ではない)してしまったら、残念ながら消去するしかない。また、使わなくなったペルソナも同様。悪く言ってしまえばペルソナは使い捨てだ。できればランク8まで育ててベルベットルームでアイテムと交換しよう。

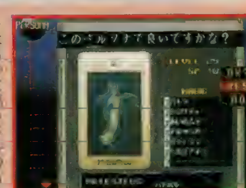
▶たくさんペルソナを作っても、カードがないとダメ。



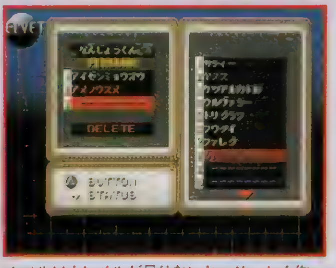
高レベルのペルソナはあとで

前シリーズでは合体することさえできれば、すぐさま(お金とマグネタイトがあれば)連れて歩くことができた。その感覚でペルソナを作ると、レベルが足りなくて誰にも降魔できない、なんてことにもなりかねない。キャラのペルソナレベルを把握し、それに見合ったペルソナを作ろう。あまり高レベルなペルソナを作ってしまうと、降魔できるレベルになるまでずっとストック状態だぞ。タンスの肥やしならぬ、ベルベットルームの肥やしにならないようにね。

▶はるかに高レベルのものも作れるが、あとにしよう



●合体・降魔にはレベルが関係



▲ペルソナレベルが足りないと、せっかく作ったペルソナでも降魔することはできない

合体や降魔を行う際には、各キャラのレベルが大きく関係している。法則については、下の式を見てもらえば一目瞭然だろう。ただこの法則の落とし穴は、自分より高レベルなペルソナが作れるため、降魔レベルと合わないということだ。合体を行う際には、常にキャラのペルソナレベルをチェックしておくことが大事。また、これはスペルカード入手時にも同様のことが言えるぞ。

合体できるペルソナ≦主人公のレベル+10
降魔できるペルソナ≦キャラのペルソナレベル

●キャラとペルソナの相性について

各キャラとペルソナの間には相性が存在する。相性が最悪の場合は降魔の際にわかるが、それ以外は降魔させてみないとわからない。戦闘中に発動できるなら、とりあえず問題はないぞ。相性が普通か最高かの判別は、そのキャラのHPを1にしてみるといい。最高の場合は、ペルソナが勝手にHPを治してくれるのだ。

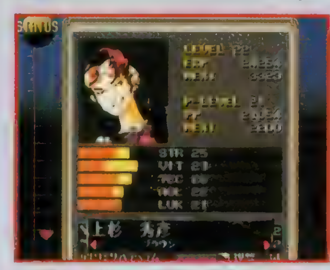


▲相性が最高の場合、このように自発的にHPを回復して守ってくれることがあるのだ

相性が最高の場合→まれにペルソナが守ってくれることがある
相性が良い場合→普通に発動することができる
相性が悪い場合→降魔はできても、発動することができない
相性が最悪の場合→降魔することができない

●アクティブ状態のペルソナがキャラに与える多大な影響

アクティブ状態になっているペルソナは、そのキャラに対して魔法攻撃や魔法防御、パラメータに影響を与える。これはキャラのステータスを見ればわかるだろう。しかも、ペルソナが及ぼすのはこれだけではなく、属性や特性まで影響を受けてしまうのだ。特定の魔法を反射、または吸収といったメリットはいいが、反対の弱点はけっこうイタイ。例えば、ムド系に極端に弱いプリエステスのペルソナをアクティブ状態にしていたときに、ムド系魔法をくらうとキャラのダメージは相当なものになってしまう。こういうことも考えれば、出現するアクマに応じてペルソナをチェンジすることも必要になってくるのだ。



▲パラメータのバーの黄色い部分が、ペルソナによって補われているものだ



▲ペルソナを変えれば、パラメータの黄色い部分も変わるし、魔攻と魔防も変わる

●とにかく降魔させて試そう

ペルソナをキャラに降魔させて発動し続けると、当然ランクが上がっていく。このランクは、そのペルソナを消去するまで下がることはないので、降魔可能なキャラ同士で何度も付け替えすることができるのだ。新しいペルソナを作ったら、最初は適当なキャラに降魔させておいて、戦いながらいろんなキャラに付け替えて相性を調べてみよう。この作業をしているうちに、ある程度ペルソナのランクも上がるので一石二鳥だ。



▲ペルソナを使えばどんどん攻撃を覚えるので、ある程度育ててから付け替えるのも手だ

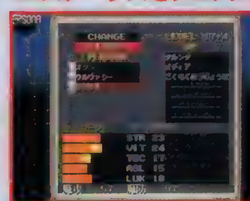
●ペルソナの特殊物理攻撃を考慮して降魔させよう

特殊物理攻撃の一部には、武器の種類による相性があるものも存在する。こういった特殊物理攻撃を持つペルソナを降魔する際には、キャラの武器に合わせることをオススメする。必ずしもそうではないが、武器の種類が同じなら相性も良いはず。トリグラフを例にとると、二段突を持っているので槍を装備しているブラウンに降魔させる、といった具合だ。もちろん、これらを考慮しなくても特殊物理攻撃は行える。ただ、誰に何のペルソナを降魔させたら良いか迷っている人は、この武器相性に着目してみてはいかがかな？

《キャラの武器タイプ》

片手剣	主人公、エリー	単体
両手剣	なんじょうくん	複数
槍	ブラウン	複数
斧	マーク	単体
ムチ	アヤセ	全体
投具	ゆきのさん	複数
弓矢	マキ	複数
ハンドガン	マキ、アヤセ	単体
マシンガン	主人公、ブラウン	複数
ショットガン	マーク、ゆきのさん	全体
ライフル	なんじょうくん、エリー	複数

↓ステータスをチェック!



▲極楽往生破を持っているペルソナは、斧が使えるマークに降魔させるのが正解。でもこれはほんの一例だ

《武器タイプによる特殊物理攻撃》

ティンクルパンチ	拳	5	敵1体	1	「拳」相性の必殺技
いかりのてっけん	拳	20	敵1体	1	「拳」相性の一撃必殺技
からさでやおろずうち	拳	45	敵複数	ALL	「拳」相性の超必殺技
スピンキック	技／蹴り	10	敵1体	1	「技」相性の必殺技
らいていげり	技／蹴り	35	敵1体	1	「技」相性の一撃必殺技
えいこうくらからげり	技／蹴り	50	敵複数	ALL	「技」相性の超必殺技
ツインスラッシュ	片手剣	60	敵1体	1	「片手剣」相性の必殺技
ヒートウェイブ	片手剣	85	敵1体	1	「片手剣」相性の一撃必殺技
デスバウンド	片手剣	100	敵複数	ALL	「片手剣」相性の超必殺技
いちもんじぎり	両手剣	65	敵1体	1	「両手剣」相性の必殺技
ろうがてんちゅうぎり	両手剣	90	敵1体	1	「両手剣」相性の一撃必殺技
らくようさんだんうち	両手剣	120	敵複数	ALL	「両手剣」相性の超必殺技
にだんづき	槍	40	敵複数	2	「槍」相性の必殺技
りゅうがせんかい	槍	70	敵複数	2	「槍」相性の一撃必殺技
しゃくねつしゃが	槍	95	敵複数	2	「槍」相性の超必殺技
どとうのれんだ	斧	80	敵1体	1	「斧」相性の必殺技
ごくらくおうじょうは	斧	110	敵1体	1	「斧」相性の一撃必殺技
てんきょうちばくだん	斧	145	敵1体	1	「斧」相性の超必殺技
あいのムチ	ムチ	30	敵複数	ALL	「ムチ」相性の必殺技
つくもらせんげき	ムチ	45	敵複数	ALL	「ムチ」相性の一撃必殺技
うげつさいは	ムチ	60	敵複数	ALL	「ムチ」相性の超必殺技
あんばそうひそう	投具	55	敵複数	0～7	「投具」相性の一撃必殺技
たかまれっぷうだん	投具	75	敵複数	0～7	「投具」相性の超必殺技
れんぞくうち	弓矢	50	敵複数	3～5	「弓矢」相性の必殺技
せつなさみだれうち	弓矢	65	敵複数	3～5	「弓矢」相性の一撃必殺技
ごせつせっぱ	弓矢	85	敵複数	3～5	「弓矢」相性の超必殺技



レベル21までのペルソナ16体一覧

今回の攻略範囲である異常学校のクリアレベルは21ぐらい。ということで、レベル21までのペルソナを一挙公開だ。合体すると所持魔法などが見られなくなるので、降魔の際にはこの一覧が役に立つはず。また、そのペルソナを発動できないキャラ名も明記したので、合体の目安にしてほしい。なお各キャラの最初のペルソナは割愛しているぞ。

[ピクシー]
LV5 とりあえず回復要員かとうしても欲しいとき以外は必要なし。ただし愛がある場合は育ててみても良い。実際、ジオンガは使える魔法だ



[ジャックフロスト]
LV10 一見たいしたことのない魔法ばかりだか、冷気系の魔法に弱い敵はけっこう多いから、今のうちに発動させて育てておくのもいいだろう



[ベンヌ]
LV10 実は作るのが難しい。運が極端に低いキャラに発動させるといいだろう。ただしほとんどの魔法は他のペルソナも持っているので、あえてすすめない



[アメノウズメ]
LV11 メディアを持っているので、回復用にオススメ。ただし、ムド系に極端に弱いので、異常学校ではアクティブ状態にさせないように。ゆきの発動不可



[アガートラーム]
LV12 今回紹介する中で、唯一マクナ系の魔法を持っている。とはいえ、アイテムを組み合わせないとパラメータが多少貧弱だ。南条発動不可



[ウルヴァシー]
LV14 フフ系に優れているので、結構活躍する。相性にもよるが、パラメータもそこそこ良いのでわりと使えるペルソナといえよう。エリー発動不可



[モコシ]
LV15 ランク4、5がガラ空きなので育てにくいが、魔法石を加えた合体によって、恐ろしく使えるペルソナになったりもする。マキ発動不可



[フウタイ]
LV16 いろいろな種類の魔法を持っているか、ハニックボイスと石化引っ掻きを持っているため、前衛のキャラに発動させないと意味がないので注意



[ショウキ]
LV17 斧の特殊物理攻撃・極楽往生破を持っているので、マークに降魔させよう。パラメータか貧弱なのでアイテムを加えた合体を。主人公発動不可



[ケツアルカトル]
LV17 麻痺噛みつきは前衛でないと意味かないので注意しよう。意外と攻撃力が低いので、止揚の赤を覚えるまでコツコツ辛抱よく育てよう



[サティー]
LV18 ティアやティアラマ、リカームを覚えるので、マキに発動させるのが本誌のオススメ。ただしムド系に弱いので注意。ゆきの発動不可



[ファレグ]
LV18 片手剣の特殊物理攻撃・ツインスラッシュは、意外と攻撃力がない。メディラマ目当てて主人公かエリーに発動させると良いだろう。アヤセ発動不可



[ゴズテンノウ]
LV18 押し潰しなどの特殊物理攻撃は、前衛でないと意味がない。今回紹介した中で、唯一メギドを持っているので育ててみよう。ブラウン発動不可



[トリグラフ]
LV19 槍の特殊物理攻撃・二段突きを持っているのでブラウンに発動させよう。すぐにマハジオを覚えるので戦闘が楽になるぞ。マーク発動不可



[ジャックランタン]
LV20 アギ系に優れ、さらにスウィートラップが威力絶大。誰に降魔させても結構使えるペルソナだ。アイテムを掛け合わせれば、さらに威力アップ



[リリム]
LV21 ほとんどの魔法を吸収するナイスなペルソナ。攻撃補助系が多いのが難点といえば難点だが、超オススメなので発動して損はない。マキ発動不可



アイドル雀士スーチーパイⅡLimited

ツボを押さえた演出とゲーム性たっぷりの麻雀システムが楽しい『スーチーⅡ』。その完成度の高さは並じゃないぞ!!

ジャンル	TBL	価格	¥7,800
メーカー	ジャレコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	9月20日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

遊んでみてとにかく感心するのが、これでもかこれでもかと盛り込まれた新要素の数々 アーケード版のベタ移植で終わらせまいとする制作スタッフの情熱にはもう脱帽っす！ 唯一気にかかった点はコンティニュー時の読み込みの長さ。1回VS画面に戻って読み込むためにゲームのテンポが途切れちゃうのはちょっといただけないです。どうせなら読み込み中に対戦相手のオリジナルＣＧが表示されるとかすれば、ナイスなサービスになったと思うんだけど、どうでしょうジャレコさん？ （斉藤直樹）

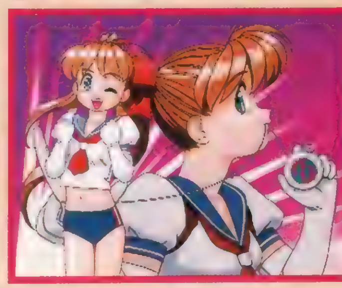
ストーリーモード 完全制覇への道

このゲームのメインは、美少女イカサマ雀士たちの熱い戦い(？)が繰り広げられるストーリーモード。ただ、このモードには〝ハッピー〟〝バッド〟の２つのエンディングがあり、何も考えずに勝ち続けるだけではバッドエンドにしかならない。番外編やCGギャラリーなどのクリア後の色々なオマケを楽しむためにも、これから解説するポイントを押さえながらプレイし、ハッピーエンドを目指せ！



▲ハッピーエンドを迎えれば、エンディングでパートナーの描きおろしＣＧが拝めるぞ

▼全キャラのハッピーエンドを見ると、番外編「スーチーユキ」がプレイ可能になるのだ。



壱 VSセシルまでに全員変身させろ!

ストーリーモードの戦いの流れは、「パートナー以外の美少女雀士→水野佑紀→ボス戦」となっている。ボス戦での相手は誘拐された片桐志穂と事件の黒幕・セシルだが、このほかに真のボスが存在する。そのボスとはセシルの真の姿であるセシル・D。誰をパートナーにするかによってその正体は変わるのだが、いわゆる〝悪魔〟に属する闇の存在であることは共通している。

彼女との対戦を実現させる条件は、変身前のセシルを倒すまでに仲間の美少女雀士を全員変身させておくこと。そのためにも、ボス戦までにパネルマッチなどで手に入る変身ポイントをいかにタメ込むかが重要となるのだ。



こいつが真のボスだ!

▲うまく仲間を全員変身させてセシルを倒せば、彼女は変身してセシル・Dとなる。麻雀の強さもセシル以上にパワーアップするぞ。

こうならないと苦しいかも?



▶理想としては、VS志穂までに変身ポイントをタメて、セシル戦では全員変身させておくのがベスト。相手があまりにも強いセシル戦では、正直言ってポイントをタメるのは至難の技なのだ。



セシルは超強いぞ

◀とにかく引きの強さがハンパじゃないセシル。写真のような高い役で和がってくるだけでなく、ラストのツモでキッチリ和がってくることも多いのだ。

弐 パネルマッチは1つ残らずゲットしろ!

変身ポイントを確実に稼ぐにはパネルマッチが一番だ。高い役で和がってもポイントは得られるが、点数でクリアするとめくらなかったパネルに隠れたアイテムやポイントを得ることができない。できる限り勝負を長引かせ、パネルを全部めくってクリアしていくのがベストだ。

ただし、イベントパネルだけは最後にめくろう。この中にはすべてのパネルをクリアするイベントがあるので、ヘタにめくると今までの苦労が水の泡になるぞ。



▲イベントパネルは効果が実に極端。運がいいと変身ポイントが＋５される場合もあるが……

こいつに要注意



◀相手の配置パターンを読んで確実にパネルをめくれば、たとえ点数が低くてもクリア可能だ。

参 安く早く攻めまくれ!

パネルマッチクリアで相手を倒すには、高すぎない役で素早く和がることだ。ボス戦以外の時にあまり高い役で和がると、パネルをめくりきる前に相手が負ける場合があるし、相手も警戒して高い役で攻めてくることになる。下で紹介した役なら和がりやすく点数も安い。これ中心に攻めれば、無理なくパネルマッチクリアに持ち込めるのだ。不要なパネルが残ったときには、高い役でトドメを刺してもOKだ。



◀役満級のあまりに高い役で和がるのは、チャンスがあっても避けた方が無難

この2つがおススメ!

断幺九（タンヤオ）

▼数牌の1と9、そして字牌を使わなければ成立する基本的な役。鳴いて集めてもOKなのでとても便利だ



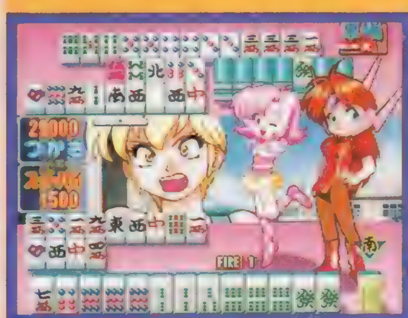
平和

▼雀頭以外の面子をすべて順子（連続した数字の組み合わせ）にし、両面待ちの状態で和がれば成立。麻雀の基本といえる役だ。



四 ときにはわざと勝たせろ

安い手で和がるだけでは、勝負を長引かせるのには不十分。うっかり高い役で和がってしまって相手を追い込んだときには、わざと負けて相手に点数を与えるのも有効な戦法の1つだ。相手の捨牌から手の内や和がり牌を読む（特定の数牌が多く捨てられていれば、それ以外の数牌で役を組んでいるなど）という手があるが、ビギナーには難しい。ここは使用頻度の低い〝ハイパーアイ〟を使い、相手が何を欲しがっているか探るのも手だ。後半戦なら相手の持ち点も高いので「わざと勝たせて相手の点数をキープ→高い役で和がってボーナス変身ポイントを稼ぐ」を繰り返すという荒技も使えるぞ。



待ちを読め

◀麻雀では「一度捨てた牌と同じ牌では上がれない」「当たり牌が2つ以上あるとき、安い上がりの牌を見逃した後に高い牌で和がる」ことはできない。この2点をふまえれば、場に捨てられた牌から相手の当たり牌が推察できるのだ

牌をキープし大当たり回避

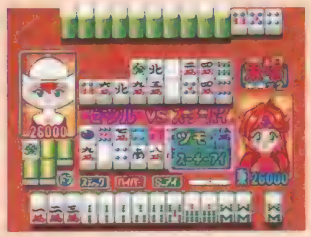
▶勝たせるといっても、あまり大きい役で和がらせるのも悔しい。そんなときは相手が集めているとおぼしき数牌をなるだけ多くキープし、相手の手作りをジャマすればＯＫ。



続いてキャラ別攻略データを大公開

打ち筋&パネルを読め!

各キャラクターが個性豊かな打ち方で攻めてくるのも、このゲームのおもしろいところ。その打ち方も、持って生まれた強運に任せてガンガンくるヤツもいれば、いかなる局面でも1つの役に執着する頑固一徹タイプもいるなど多種多彩。この対戦相手の打ち筋さえバッチリつかめば、ストーリーモードもフリー対戦も勝ったも同然！　ここではストーリーモードのキャラに絞り、パネルマッチの配置法則も実例付きで紹介するぞ。



◀フリー対戦のときでもキャラの打ち筋は変わらないのだ

刻子とドラが超大好きな魔女っ子雀士
篠原ありす　asピーチパイ



彼女の好みは刻子とドラ牌。ドラ牌を捨てると後先考えず鳴いてくるぐらいだ。刻子中心の手作りだけに振り込んだときのダメージが大きいがドラ牌を常にキープしていけば楽勝のはず。



◀パネル配置は縦か横一列が中心。端からめくれば無駄なくクリアできるぞ。

堅実で固い攻めのサイボーグ雀士
一文字つかさ　asレモンパイ

真面目で一本気な彼女の性格を表すかのように、彼女の攻めはピンフ中心の基本的なもの。ツモ運が強い上に、大きい和がりはないものの手堅い点数で確実に和がってくるので、要注意。



◀つかさの配置は対称型で、大部分のパネルは対角線上や真向かいにある



とぼけた顔して役満和がり!
槇枝早苗　as チェリーパイ

彼女の場合、刻子を好んで集めて、さらに数牌を使ってタンヤオのツミコミを仕掛けてくるのが特徴。

さらにツモ運も強く、四暗刻などの刻子系の役満で和がってくる場合も多い。相手の集めている数牌をできるだけ多く刻子でキープし、少しでも早く和がるよう心がけよう。

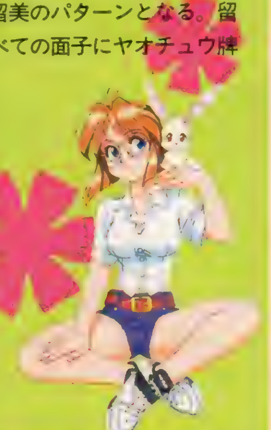


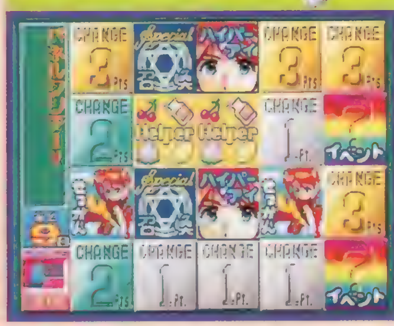


◀早苗のパネル配置は、同じパネルが斜めに置かれている場合が多いぞ

チャンタ好きのニセ看護婦
佐々木留美&みるく

この時点ではみるくが勝負に手を出すことはなく、打ち筋は留美のパターンとなる。留美はとにかく、すべての面子にヤオチュウ牌（1と9の数牌&すべての字牌）を含む役・チャンタ狙いで攻めてくる。そんなわけで彼女の狙うヤオチュウ牌を捨てなければまず負けない。ツモ運も弱いので練習台にピッタリだ。



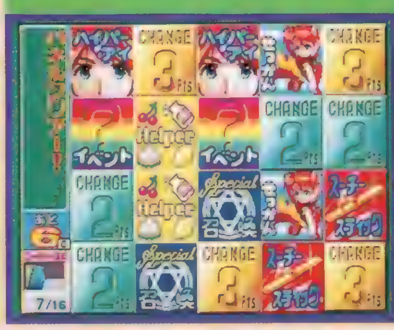


◀彼女のパネルは、横並びか一つ間をおいた縦位置に配置される事が多い

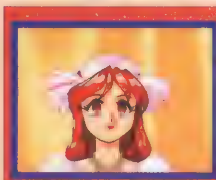
ツミコミパターンは超アバウト
水野佑紀

『スーチーⅡ』の佑紀は、前作と変わってかなりアバウトな手作りをしてくる。というのも持ち前の強運を駆使したツミコミが今回の彼女の武器だからだ。勝負が進まないと手の内の予想が難しいぞ。でも、意味なく鳴いて手を崩すときがあるので、つけ込むスキはかなりあるはず。自分のペースを崩さず戦うのがベストだ。





◀留美とは逆に、縦並びか一つ間をおいた横位置にパネルが配置されている。



ドラツミコミは今回も健在！
片桐志穂

彼女の武器は前作に引き続いてドラ牌のツミコミ。さらに彼女はチャンスと見るや、迷うことなくカンをして、確実に手の内のドラを増やしていく。こうなると単なるツモ和がりでもとんでもない点数になりかねない。彼女自身が積極的に和がりを狙わないのがせめてもの救いだが、和がられたときのダメージはハンパじゃない。

彼女と戦うときには、順子中心の手作りで早和がりを目指すか、刻子中心の手作りでドラ攻勢を封じ込めるかがベストな戦法。とにかく、彼女に場のペースを握らせないように！



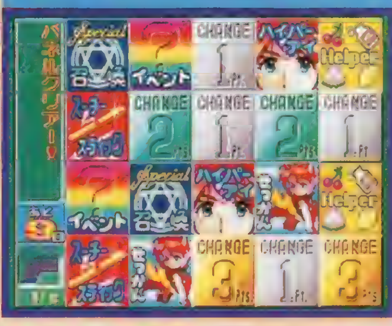
◀彼女のパネル配置は、縦並びと右斜め上並びの混在型となっている



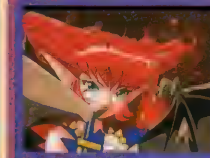
高め狙いの手強いシスター
セシル

真の正体を隠したまま、プレイヤーの前に姿を現すボス・セシル。だがその強さは、人間を装っている状態でもハンパじゃないぞ。

彼女の手作りは、おもに字牌を中心とした高めの役狙いのもの。とくに字牌は最初からツミコミされていると思って間違いない。さらにツモ運もハンパじゃないため、高い確率で狙った役を完成させてくる。さらに最後のツモでちゃっかり和がってくることも多いので、最後まで気が抜けない。彼女に対しては、配牌に恵まれない限りは字牌狙いは捨て、ピンフ・タンヤオ中心の速攻がベストだ。

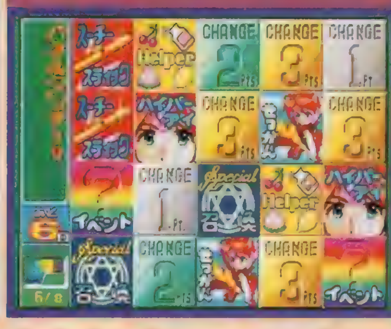


◀彼女の場合、1つ間をおいた横並びが多い以外には特に法則は存在しない



恐怖のダブリーをしのぎきれ！
セシル・D

セシルの強さがかすむようなパワーを見せるのが真のボス、セシル・D。基本的な部分はセシルと同じだが、さらにパワーアップした強運のおかげで、いきなりテンパイとなっている場合がほとんど。そのため、開始早々ダブルリーチを仕掛けてくるので、あせらされること確実だ。だが、冷静になるとダブルリーチ時の和がりがかなり安いことに気づくはず。そう、ダブルリーチはプレイヤーをびびらせるための作戦なのだ。この揺さぶりにあせることなく、冷静に牌を読んで手作りをすれば、決してかなわない相手じゃないぞ。



◀セシル・Dになると法則は無いに等しい。運にまかせてめくっていこう。



しめ切りは10/25(消印有効)!!

『スーチーⅡ』特別企画

ファンの熱い声援に応え、ジャレコから特製ポスターセットを5名、声優さんのサイン&園田健一氏直筆イラスト入りバインダーを3名にプレゼント！でも、ただハガキで応募すればいいわけじゃない。イラストや文章で"スーチーパイ"への熱き想いを表現してほしい。ハガキの審査とプレゼントの振り分けは園田健一氏自らが行うぞ。ハガキには住所・氏名・年齢・電話番号を必ず明記すること！



応募のあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
電撃PlayStation編集部「スーチーⅡ」プレゼント係

アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited

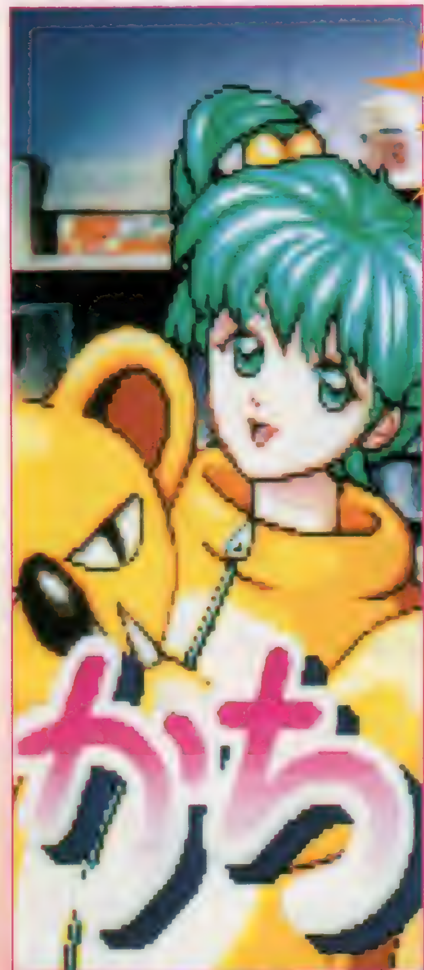
ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

『ときメモ』ファン待望の人気対戦パズル！ ついに公開となったアノ隠しキャラの正体&ボス戦攻略だ！

ジャンル	PZG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月27日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最終戦で負けたらバッドエンドという、かなり厳しいルールだけど、アーケードと違って乱入にお金はかからないから、やばくなったら乱入してやり直しが簡単にできるのはありがたいですな。それに、たまには「女々しい野郎どもの詩」を聴くのも、それはそれで、風情があるというもんでしょう　編集部の三　くんなんかは、スタッフロールでトボトボと歩いて転ぶ詩織のＳＤキャラが好きで、わざとバッドエンドにするなんていってますし。みんなもスミからスミまで楽しみましょう。（ＴＡＣ☆）

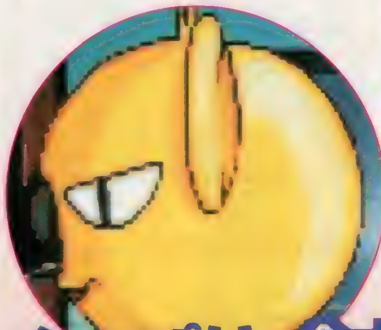


謎のコアラの正体は

詩織でＣＯＭ戦をプレイしたとき、最終戦に登場する謎の殺人コアラ。きらめき市に出没するヤツと違って、こいつは明らかに着ぐるみなのだ（前にチャックまでついてるしね）。その中に入っている人物がついに判明！　…っていっても、『ときメモ』ファンのみんなら、当然予測していたこととは思うけど、ＳＳ版でついにその存在が公開された彼女、館林見晴ちゃんだったのだ！　それにしても、なぜコアラ……。しかも着ぐるみで……。やっぱり謎だらけ……。



デモにも登場！





詩織との最終戦に!!

やっぱりこの人 館林見晴！

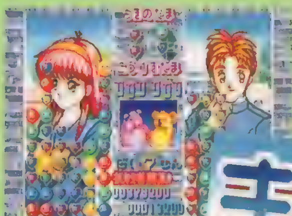


ボス戦完全攻略　伝説の樹まで、あと少し!

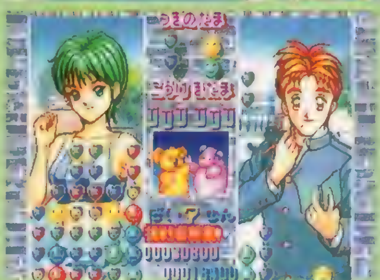
早乙女好雄



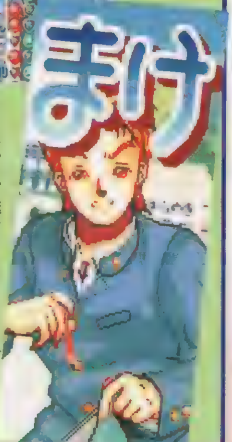
中央2列が盛り上がった形で、斜めに色をずらして送ってくる。複雑な形に見えるが、左から2列目に、下から赤、青、緑、黄の順で積んで、不要なたまは右端2列だけで処理しながら待つと、あらフシギ、送られてきた攻撃だまで横並びの3列ができ上がるのだ。これを利用すれば、大連鎖での反撃が可能になるぞ。オレのこと嫌い～?



◀左から2列目に注目。順番は覚えておこう。



◀とはいえ、送ってくるタイミングや量によって、うまくいかないことも多い。追い打ちの用意も必要だ。



オレのこと嫌い～?

伊集院レイ



1列おきに縦に降らせて、色は斜めにずれているというパターン。戦法としては、攻撃がくる前に右端から点火できる縦型連鎖を組んでおいて、最初の攻撃がきたあたりで点火。あとは、1列の隙間に必要な色のおおだまをちぎって落としながらねばるしかない。始めに4連鎖以上、そのあと2～3連鎖を送れれば自滅することも。



▶仕掛けが埋められる前に、必ず先制攻撃。





▶必要な色のおおだまだけを、1列の隙間に落としながらねばる。貴重な連鎖のチャンスも見逃すな。

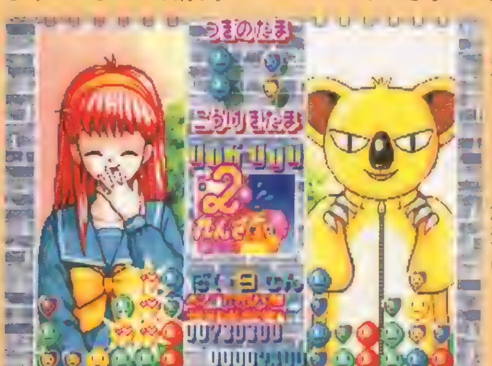
ボクとしたことが…

最終戦　詩織(orコアラ)との超連鎖合戦!

双方とも、下から1色だけをせり上げるパターンに統一しての勝負。フィールドの底は、かならず3列以上空けておくか、すぐに消せるように同じ色のおおだまを2個並べておく。自力での連鎖は考えずに、降ってきたたまは積み上がらないようにできるだけ消す。といったセオリーを守って戦おう。



▶できれば、7～8割ぐらいの高さまで送らせてから反撃するようにしたい。



◀まずは2～3連鎖送って、こちらが死なない程度の反撃を誘発すべし。すぐに反撃できるよう、準備しておくことも忘れずに。



◀バッドエンディングを見るのが嫌なら、負けそうになったら2Pから乱入しよう。

勝負よ!



ウェディングピーチ

ドキドキお色直し

"着せ替え"で女の子を育てていく、業界初のファッションSLG。今回はデータを中心に攻略!

ジャンル	ファッションSLG	価格	¥5,800
メーカー	KSS	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月27日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームは小さな女の子向けということで、攻略で悩むことはあまりない　そんなワケで、今回はデータ中心で攻めてみました　着替えはともかく、セリフのバリエーションが半端じゃない（総数は1000を遙かに超える！）ので、すべて聞くくらいの気持ちで頑張って欲しい　さて、ここでミニ情報　メイン画面の主人公は季節ごとにお色直しするんだけど、実はメニュー画面で×を押せば、いままでに見た姿にならば変更できる　さらに、このときある条件を満たしていると……!?　（ほやへ田島）

お出かけ先を完全制覇しよう!!

このゲームでは、持っている着替えでお出かけ先を選ぶのではなく、お出かけ先によって着替えを選ぶのが基本。そこでまずは、最初は少ないお出かけ先を、増やしていくことが重要になってくるのだ。ここでは、そのすべてのお出かけ先を完全紹介していこう。

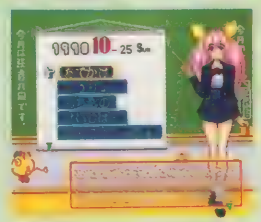
お店に行く

お店は全部で7つあり、すべて「街を歩く」コマンドで発見できる。ちなみに、お店で買えるアイテムの効果というのは、自宅、または友だちの家で、そのコマンドが選べるようになるという意味だ。

お店	アイテム	効果
ブティック	なし	
アクセサリー店	なし	
バーガーショップ	なし	
CDショップ	CD	CDを聞く
ほんやさん	ピアノ本	ピアノを弾く
スポーツショップ	スポーツ用品	フィットネス
アニメショップ	マンガ用品	マンガを描く

ならいごと

1年目の9月第1週から可能になる習い事は歌教室、フィットネス、デッサンスクール、ピアノ教室の4つ。習い事は毎月第3日曜日で、休むとクビ。1カ月間できなくなる。



▲一度選んだ習い事を変更したいなら、わざとクビになろう。

ともだち

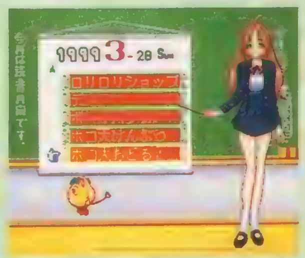
ももこはバーガーショップ、ゆりはブティック、ひなぎくはアクセサリー店で、それぞれ約1/3の確率で会える。一度会っておけば、その友だちの家に遊びに行けるようになる。



▲選んだ主人公以外の2人に会うことができる。

あそびにいく

遊び場所はすべて「街を歩く」コマンドで発見することが可能になっている。必要な条件を満たしていれば、それぞれ40%の確率で発見できる。なお、下の表のうち、〝ホコ天見物〟の発見は、5月から9月末までの期間限定だから注意。また、〝ホコ天踊る〟は、〝ホコ天見物〟をしているときにのみ、発見のチャンスがある。



▲全遊び場所へ行けるようにしよう。

●あそび場所リスト

場所	発見期間	必要ステータス
ゲームセンター	'97/4以降	色気40以上
ロリロリショップ	'97/4以降	
ディスコ	'97/4以降	色気40以上
ボーイハント	'97/4以降	色気30以上
ホコ天見物	'97以降	注目30以上
ホコ天踊る	'97以降	注目50以上

イベント

イベントのうち、マンガ大会とコスプレ大会は、事前にアニメショップで出場登録をして合格する必要がある。また、ピアノ発表会はピアノ教室に通っていれば、10月に出場登録をすることができる。

おまつり	8/1週
はつもうで	1/1
バレンタインデー	2/14
ホワイトデー	3/14
サッカー試合	10/10
ピアノ発表会	11/2週
マンガ大会（夏）	8/2週
マンガ大会（冬）	12/末
コスプレ大会（夏）	5/2週
コスプレ大会（冬）	10/2週

デート

ももこはCDショップでようすけと、ゆりは本屋で柳葉と、ひなぎくはスポーツショップでたくろうと、それぞれ会っておくこと。デート先は、表に示した情報誌を読めば行けるようになる。

●デート先リスト

場所	情報
プール	'96夏号
図書館	'96秋号
スキー場	'96冬号

場所	情報
遊園地	'96春号
海	'96夏号
映画館	'97秋号

アルバイト

アルバイトは、応募するだけでその日のコマンドは終了してしまうので注意しよう。ちなみに下の表の中で、「面接日」は応募してから、「発表」は面接日から数えての日数という意味だ。

アルバイト	バイト料	バイト期間	募集の発生条件	面接日	発表	合否の条件
チラシモデル	¥500	1年中	ブティック発見から6カ月後	4週間後	6カ月後	面接時の服が適切であること
バーガーショップ	¥300	1年中	バーガーショップ発見から4カ月後	2週間後	2週間後	面接時の服が適切であること
ビラ配り	¥300	1年中	アクセサリー店発見から4カ月後	2週間後	2週間後	面接時の服が適切であること
スキーインストラクター	¥600	12/1〜1/31	スキー場発見から4カ月後	2週間後	2週間後	面接時の服が適切であり、スポーツ50以上
スキーロッジ	¥400	12/1〜1/31	スキー場発見から4カ月後	2週間後	2週間後	スキーインストラクター失格した場合こちらに
プール監視員	¥600	7/1〜8/31	プール発見から4カ月後	2週間後	2週間後	面接時の服が適切であり、スポーツ50以上
プール受付	¥400	7/1〜8/31	プール発見から4カ月後	2週間後	2週間後	プール監視員に失格した場合こちらに
海監視員	¥600	7/1〜8/31	海発見から4カ月後	2週間後	2週間後	面接時の服が適切であり、スポーツ50以上
海の家	¥400	7/1〜8/31	海発見から4カ月後	2週間後	2週間後	海監視員に失格した場合こちらに

登場する"着替え"を一挙に完全公開!!

新しい着替えは、季節の変わり目に母親からもらうことで増やしていく。ここでは、登場する着替えを完全紹介するので、入手したかどうかのチェックに役立てよう。ちなみに1回のプレイではすべて入手することはできないぞ。なお、イラストの横には、最初から持っている着替えも紹介しておいたので参考に。

クローゼットに隠された秘密とは？

母親からもらえる着替えは、もっとも活用したクローゼットから、持ってないものが選ばれる。また、同じクローゼットの着替えばかり使っていると、やがてクローゼット内の着替えはどんな状況にも合うようになる。これは、彼女にとってはそのファッションが普通と世間に認知された、という意味だ。



◀クローゼットの横に毎マークがつけばOK！

ももこの着替え



- ●ロングスカート（春・夏）
- ●ワンピース（春・秋）
- ●ワンピース（春・秋）
- ●体操服（1年中）

るんるん

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
ジャンパースカート	●		●	●	
カーディガン			●	●	
フレアーミニスカート		●			
ショートパンツ			●	●	
キュロットスカート	●		●		

きゃぴきゃぴ

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
プリーツスカート		●			
ハーフコート				●	
タンクトップ		●			
ボレロ	●		●	●	
ファーベスト			●	●	

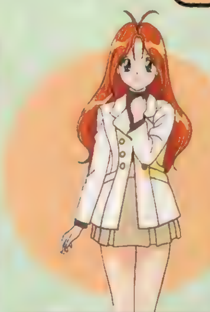
おめかし

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
タートルネック	●		●		
ツーピース				●	
フェイクファー				●	
振り袖	●	●	●	●	
浴衣		●			

とくべつ

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
水着		●			
レオタード	●	●	●	●	
スキーウェア				●	
ハッピ		●	●		
オバケ	●	●	●	●	

ゆりの着替え



- ●ジャンパースカート（夏）
- ●ボレロ（春・秋）
- ●Aラインワンピース（夏以外）
- ●体操服（1年中）

るんるん

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
ワンピース	●		●		
ロングフレアー			●	●	
ノースリーブ		●			
ボアコート				●	
Gジャン			●	●	

きゃぴきゃぴ

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
ツーピース	●		●	●	
ニットのワンピース	●			●	
ミニのスーツ	●		●	●	
スウェードボレロ				●	
ワンピース		●			

おめかし

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
ロングタイト	●		●		
ソフトコンシャス		●			
エレナのドレス	●	●	●	●	
振り袖	●	●	●	●	
浴衣		●			

とくべつ

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
水着		●			
レオタード	●	●	●	●	
スキーウェア				●	
ハッピ		●	●		
オバケ	●	●	●	●	

ひなぎくの着替え



- ●Gジャン（春・秋）
- ●スリーピース（春・秋）
- ●ベストスーツ（夏以外）
- ●体操服（1年中）

るんるん

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
ショートパンツ	●		●		
ワンピース		●			
パーカー	●		●	●	
ヒップボーン			●	●	
ジャンパースカート		●			

きゃぴきゃぴ

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
ビスチェ		●			
ダウンジャケット				●	
セーラーカラー	●		●		
ハーフコート				●	
ワンピース	●		●		

おめかし

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
パフスリーブ	●	●			
ツーピース	●		●		
パーティードレス	●		●	●	
振り袖	●	●	●	●	
浴衣		●			

とくべつ

着替え	春	夏	秋	冬	チェック！
水着		●			
レオタード	●	●	●	●	
スキーウェア				●	
ハッピ		●	●		
妖精	●	●	●	●	

愛のウェ〜ブ プレゼント・DX

ここでビッグなプレゼントを再び！ 右から欲しい物を選び、ハガキで送ってね。応募してくれた人の中から、抽選でプレゼントするぞ！（提供：KSS）

あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 YWCA会館
電撃PS「愛のウェ〜ブ・DX」係まで
締め切り：10月14日（消印有効）



ゲーム用セル原画 6名

番組宣伝用ポスター 5名





リバーシブルポスター 5名

※前回のアフレコ台本プレゼント当選者は、次回で発表！ 外れた人は今回のプレゼントに回わすので安心してね!!

伝説のオウガバトル

独特のゲームシステムが魅力の『伝説のオウガバトル』。ステージの攻略を例にあげてゲームの進め方を紹介するぞ！

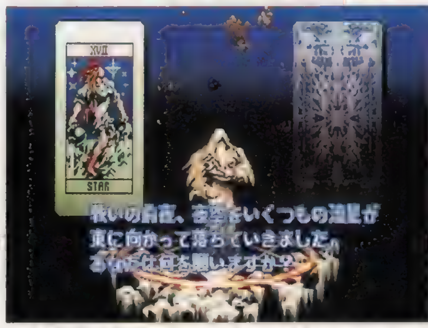
ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	アートディンク	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	9月27日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

SFCで登場して以来、このゲームの世界観や綺麗なグラフィック、音楽に魅せられた人は数多いことだろう。今回のPS版は、その辺はバッチリ完全に移植しつつ（もちろん一部にはグレードアップも）、セーブ機能の充実など、さらに完成度の高いものとなった。一度プレイを始めてしまうと3時間、4時間は席を立てなかったSFC版と違って、より手軽にプレイできるゲームになっているのだ。ファンにとっては、うれしい限りだね。（平吉）

ベストエンディングを迎えるために、オピニオンリーダーはこれで行け！

このゲームはマルチストーリー＆マルチエンディング。そして、それを決定するのはカオスフレームと呼ばれる、いわゆる民衆からの支持率だ。このカオスフレームを高く保つためには、キャラクターのALIというパラメータが重要になる。そのため、主人公であるオピニオンリーダー（以下OP）や、初期の部隊を編成するユニットのALIが最初から高い、クレリック系をオススメする。キャラクターのタイプは、ゲーム開始直後に出題される質問への答え方で決まるので、クレリック系ができるまで、何度でもやり直すのだ。



▲クレリック系にする、という前提があれば、自ずと質問への回答も決まってくるものだ。

▶右を見てもらえばわかるとおり、最初からALIのパラメータが高い。基本的に戦闘は苦手だが、アンデッドモンスター相手の戦いには力を発揮してくれるぞ。



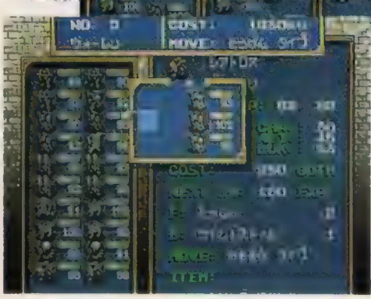
クレリック系オピニオンリーダー完成!!

ステージ1をクリアしたら即、部隊を編成しよう

ゲーム開始時は1部隊しかない反乱軍だが、ステージ1をクリアするとウォーレン率いる部隊が仲間になり、一気に大所帯となる。このときになされている部隊編成のまま、次のステージに挑むのは待ってほしい。まずはこれらの部隊を一度バラし、用途別に部隊を編成し直そう。クレリック系なら、オススメは右の編成だ。



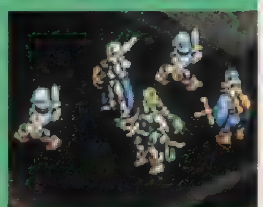
▶最初から編成されている部隊でゲームを進めても、たしかに問題はないのだが……。



◀やっぱり自分で編成し直した方がゲームは進めやすい。右を参考にしてほしい。

オピニオンリーダー

クレリック系のOPは、ALIが高いため、都市解放を主な任務とする。OP、クレリック、ナイト、ファイター×2で構成する。



拠点防衛部隊

解放済みの都市が敵に狙われそうな場合、現地に急行する。機動力と攻撃力が必要なのでビーストテイマー、ケルベロス、グリフォンの編成。



戦闘部隊（地）

常に前線にいて盾となる部隊。サムライ、ファイター×2、アマゾネス×2で編成。ALIは高くないので都市解放はなるべくしないように。



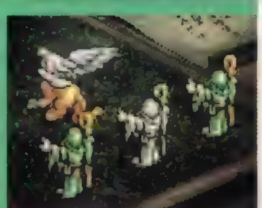
都市解放＆防衛部隊

部隊の性質上、攻撃力、ALIともにそこそこの高さが必要とされる。ヴァルキリー、ファイター×2、クレリック、ウィザードの編成。



戦闘部隊（空）

高い機動力と攻撃力を生かして、遊撃隊となる部隊。グリフォン、ウィザード×3の編成だ。ALIが極端に低いので都市解放は御法度だ。



汎用部隊

何でもできるようにバランスの取れた部隊。無理に派遣する必要はない。ナイト、ファイター×2、アマゾネス、クレリックの編成だ。



ステージ3を例にあげて「伝説のオウガバトル」の基本攻略法を伝授!

『伝説のオウガバトル』はリアルタイムSLG。一見しただけではわかりにくいのだが、よくあるタイプのターン制戦略SLGとは、根本的にゲームシステムが異なるのだ。今回は、この独特のシステムの中で、一体どのようにすれば、効率よく、そしてより深くゲームを楽しむことができるのかを、ステージ3の実際の攻略法を例にあげて紹介していこう。ちなみにこれは、ステージ2をクリアするまでに、左ページで紹介した戦闘部隊を極限まで鍛え上げておくことが前提条件だ。



A チャンジガルの南を前線とせよ!

まずは空中戦闘部隊を最短距離で先行させ、マップ上のA地点で敵を足止め。その後、地上の戦闘部隊を送り、そこをフロントラインとする。出てくる敵を殲滅しつつ、OPの部隊を派遣してチャンジガルを解放し、戦闘部隊の体力が危なくなったらチャンジガルで回復、という連携を繰り返す。ある程度形が整ったら、戦場を迂回してマップ左側の都市を解放していこう。



◀空中戦闘部隊を先行させれば、後から来る部隊も安全だ。ゆっくり都市を開放しつつ進軍しよう。

B ホークマン・カノープスを仲間に!

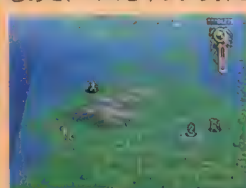
このステージでは、仲間にできるキャラが多数登場する。そのうちの1人がホークマンのカノープス。彼は空を飛ぶことができるため、部隊に入れれば機動力がアップできる。また、ALIも高いので、OPの部隊に組み入れるといいだろう。彼を仲間にする手順は、下の通り。

1. C1の隠し教会を解放
2. Bのバハーワルプル解放
3. ユーリアからアイテム入手
4. 再びカノープスに会う

◀カノープスに会ったときは、2回とも彼の質問に答えることになる。よく考えて返答しよう。

C 隠し都市をすべて解放!

カノープスを仲間にしたら、後はボスを倒すのみ。その前に、解放部隊を派遣してマップ上C1、C2の地点にある隠し都市を解放しておくと、クリア時の報酬が増えるので、ココもキッチリ押さえておこう。



◀まずはC1の隠し教会。ここにはカノープスの妹、ユーリアがいる。重要な場所だ。



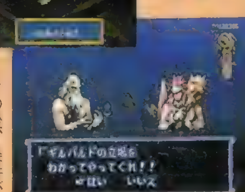
▶C2の隠し都市アナトリアでは、再び訪れると占い師から色々な情報が聞けるぞ。

D ラスボス・ギルバルドを仲間に!

このステージのボス、ギルバルドは心ならずも帝国に力を貸している人物で民衆の信望も厚い。カオスフレームが高く、なおかつカノープスを仲間にしていれば、倒した後に改心して仲間になってくれるのだ。



◀ひとまず、戦いは避けられない。ギルバルドに攻撃を集中して、短期決戦を挑もう。



▶その後、条件がそろっていればギルバルドを仲間にすることができるのだ。

スペクトラルタワー

ひたすら上り続ける…。すべての塔を制覇した先には、はたして何が待っているのか……？

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	アイティアファクトリー	対応周辺機器	メモリーカード(２ブロック)
発売日	10月４日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

プレイヤーはなぜ、気の遠くなるような旅をして５つの塔に挑むのか？　最初の内は、それに関して何の話も出てこない。だが、クイーンローズタワーにチャレンジするあたりから、ストーリーの核心へと話は急速に迫っていくぞ。確かに「スペクトラルタワー」は、物語を全面に押し出してフレイヤーを惹きつけるタイフのゲームではない。すべての塔をクリアした時に、この世界の住人たちから聞いた情報を思い起こしてやっと、秘められたテーマがわかる仕組みになっているのだ。（がんのじ）

出発準備

合体に次ぐ合体で、まず基本キャラをパワーアップ！冒険に出る前に、絶対必要なのだ!!

●アイテム ITEM

とりあえず見ておいて損はない！アイテムリスト

【武器】…装備すると攻撃力が上がるもの

さびた剣	さびていて使えない剣
ナイフ	鉄でできた普通のナイフ
ブロンズソード	銅でできた普通の剣
ロングソード	戦士が使う大きな剣
マルスブレイド	伝説の還鋼戦士マルスの剣
サムライブレイド	鬼斬り人、サムライの剣
フラッシュソード	聖なる光を放つゴーストに強い剣
コインマンキラー	コインマンに強い不思議な剣
ドラゴンブレイク	ドラゴンに圧倒的な強さを誇る剣
人斬りの刃	人を斬ることを目的にした魔剣
エクスカリバー	神が人に与えし聖剣。悪魔に強い

【食べ物】…食べるとHPを回復できるが中には…

小さな木の実	食べるとHPを20回復する
大きな木の実	食べるとHPを100回復する
毒消し	食べると病気レベルを30回復する
聖水草	食べると呪いレベルを30回復する
黄金の実	食べるとHPを完全回復する
ほしにく	食べるとお腹を壊すかも……
きのこ	食べるとお腹を壊すかも……
こけだんご	食べるとお腹を壊すかも……
いもむし	食べるとお腹を壊すかも……
ねずみのしっぽ	食べるとお腹を壊すかも……

【ロッド】…使うことで様々な効果がある杖

ブリキのロッド	何も効果のない杖のようだが……
ユニコーンロッド	使用するとHP、ステータス完全回復
ジャンプロッド	使用すると上の階にワープできる
リターンロッド	使用すると外にワープできる
フェアリーロッド	使用すると迷宮内の妖精を呼び出せる
石ロッド？	？？？
イプシロンのつえ	イプシロン神の力が込められた杖

【メダル】…使うと各種レベルが上がる

対鬼のメダル	使用すると対鬼レベルが上昇する
対霊のメダル	使用すると対霊レベルが上昇する
対魔のメダル	使用すると対魔レベルが上昇する
対人のメダル	使用すると対人レベルが上昇する
対悪のメダル	使用すると対悪レベルが上昇する
シーフのメダル	使用すると注意レベルが上昇する
シェフのメダル	使用すると対食レベルが上昇する
戦士のメダル	使用すると武器レベルが上昇する
なぞのメダル	何のレベルが上がるか分からない

【その他】…使ったりすると何かしらの効果を持つ物が多い

命のしずく	最大HPの上限を上がる効果を持つ
こげらだま	最大HPの上限を上げる効果を持つ
パピルス	さまざまなヒントが描かれている巻き物
光る石	使うとHP及びステータス全回復
金のかけら	物を盗む敵はこれから必ず盗む
天魔石	使うとHP及びステータス全回復
ただのがらくた	使用したアイテムが壊れるとこれになる

ここではゲームに登場するさまざまなアイテムを一挙公開！　パッと見て用途がわからないアイテムも、このリストを参照すれば一目瞭然だ。なお、強力な武器は「対武」の数値が上がっていないと装備できない。

メイキングしたばかりのキャラクターでは、はっきり言って過酷な冒険を乗り越えるのは難しい。まずは意図的な能力継承の繰り返しで強力なキャラクターを作り、その上で本格的な冒険に乗り出すのが基本だ。







能力継承システムって？

冒険の途中でやられてしまった前回のキャラクター（死体）を発見することで、その能力とアイテムを引き継げるシステムのことだ。



◀前のプレイヤーの能力が上乗せされる。

特徴的な職業を選んで能力継承を繰り返すのだ！

能力継承の素材（職業）に使うキャラクターは、バランス型よりも、[illegible]など一芸に秀でた特徴的なステータスを持つタイプの方がいい。



ステータスを上げる方法は他にもあるぞ！

能力継承とは別に、地道にキャラクターを育てる方法もちゃんとある。冒険の途中で手に入る各種メダルを使う方法と、戦闘時にクリティカルを出す方法がそれだ。能力継承の乱用による育成は、言ってしまえば邪道!?



◀育成の方法としてはこちらが正道なのだ。

REPLAY

●リプレイ

クイーンローズタワー全100階のリプレイで、「スペクトラルタワー」の真実に迫るのだ!!

「これまでの記事でゲームの主要なシステムは理解できたから、今度はどんな流れで冒険が展開するのかを知りたい！」というせっかちなアナタのために、今回は100フロアに及ぶゲームで3番目に高い塔「クイーンローズタワー」のリプレイ記事を掲載しよう。プレイヤーは塔を上っていく過程でさまざまなイベントに直面し、最上階ではその塔を統率するボスキャラと対決することになる。そこまでの経緯を順を追って紹介するぞ。

クイーンローズタワー

最初から選べる3つの塔の中ではもっとも高く、実質的に、いよいよ本格的な冒険がスタートする塔だともいえる「クイーンローズタワー」。中には貴重な宝が数多く隠されているという噂で、腕利きの盗賊や冒険者がこぞって入り込んでいるぞ。しかし、塔の最上階には白銀に輝くドラゴンの女王クイーンローズがいて、人間たちを血祭りにあげているという……。



◀上のフロアでは「ゴブリンタワー」や「泥棒タワー」に出たのとは比較にならない強力なモンスターが出現！

ちょっと気になるメッセージ集

1 「どこまでも続くタワーをのぼるのはつらく苦しい…しかしそれは［つぐない］なのです」



▶意味ありげなセリフ。「つぐない」とは…？

2 「おびただしい血を流して男は息絶えていた。いずれは自分もこのような姿になるのだろうか」



▶背中合わせの死の恐怖。解放される日は？

3 「僕たちにとってはゴブリンもドラゴンも友だちさ。なんで人間は争ってばかりなんだろう。フシギ…」



▶延々と繰り返される。終わることのない「罪」

FLOOR 6 ブクブーパンでブタブタブー!?

6階でパン屋のユウさんに遭遇。「ラッキー」と思いきや、彼がくれたのはブタブーパン！　階段を上らないかぎり元の姿に戻れない、ブタブタブーにされてしまった。トホホ。



FLOOR 31 ジャンプロッドで一気にジャンプ!

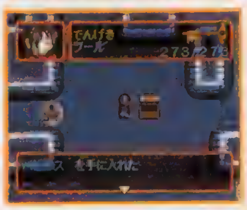
運良く宝箱を開けることに成功したプレイヤー。中からは、一気に数階上のフロアに跳べる便利なアイテム「ジャンプロッド」が出てきた。今度こそほんとにラッキー！　早速使ってフロア42にジャンプする。最上階に大きく近づいたぞ。



▲壊れるまで何度でも使える。ジャンプする階数はランダム。

FLOOR 57 パピルスを発見!

フロア57では冒険のヒントが記されているという巻物「パピルス」を手に入れた。一体何が書かれているのかと読んでみると、謎の1文の下に6ケタほどの数字の羅列が記されているだけだった。これが何のヒントになると言うのだろう？



▲数字の羅列をメモしておけば、いいことがあるかも!?

FLOOR 100 対決クイーンローズ!

そんなこんなで最上階。群れをなすドラゴンの中からついにクイーンローズを発見した！　背後から接触したため、攻撃はこちらが先攻。さいさき良く一撃をおみまいする。しかし、クイーンローズの反撃はダメージ600!!　プレイヤーは屍と化した……。





◀▲クイーンローズの必殺攻撃は800ものダメージを食らう！先制のクリティカルで倒すしかない!?　戦う前に必ずセーブ。

その空の彼方に…



オープニングデモに登場する、イメージ上の塔（ゲームに登場する塔のどれかというわけではない）。その塔を上り切った空の彼方には、実は、1つの真実が隠されているのだ。それを知ることは幸福なことなのか、それとも……？


"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
PlayStation
TOHOKUSHINSHA
DIGITAL SOFTWARE
テレビで
何かが育っていく・・・。
10月4日(金)
発売予定
誕生して変化して増殖する変態ゲーム
すらいむしょう!
©東北新社
全く新しい発想の新種ゲーム誕生!
すべてのスライムフリークに捧げる、ライフシミュレーションゲーム
キャラクターデザイン:士郎 正宗 音楽:岡田 徹
◆ライフシミュレーションゲーム ◆制作・発売:(株)東北新社 ◆価格:5,800円(税抜)
オリジナルスライムウォッチが10週連続、合計500名様に当たる!!
お問い合わせ先:(株)東北新社 デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区赤坂4-17-7 TEL.03-5410-6527


PlayStation
陥落目前。
命の耀きは、星の瞬き
そして楽園失楽
悪夢（ナイトメア）は現実となった
「殲滅」は生死に優先する
孤翼、飛翔す
紅蓮地獄（プロミネンス）に墜ちる
360° Cosmic 3D
DEATHWING
デスウィング
「死神の翼（デスウィング）」を解き放ち、追い詰められた第7方面師団を、君の頭脳と腕で救ってもらいたい…。
96年秋 発売予定。価格5,800円（税別）
CYBERTECH DESIGNS
CyberTech Designs Co,Ltd.
4-3-1-2402 Nakano,Nakano-Ku,Tokyo,164 Japan
http://www.bekkoame.or.jp/~ctd/
TEL.03-3385-4492
DEATHWING 発売延期のお知らせ
9月20日に発売予定のDEATHWING（デスウィング）は、さらに完成度の高いゲームを追求し、PSユーザーの皆様にお届けするため、止むを得ず発売を延期することになりました。ここにお詫び申し上げるとともに、発売をお待ち下さいますよう、お願い申し上げます。
"" and "PlayStation" are Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



ターン型ＲＰＧとアクションＲＰＧを融合させた“リアルターンＲＰＧ”が誕生！
遊ぶ度に冒険マップが変化するから、限りなく遊べる。
さらに、主人公・モンスター・背景を全て最新のポリゴンデータで表現。
全てが新しいＲＰＧ、『トレジャーギア』
97年1月プレイステーションで発売！

『トレジャーギア』Ｗ（ダブル）テレカプレゼントキャンペーン

クイズに答えてオリジナルテレフォンカードをもらおう！

クイズ

Ｑ、〇〇にあてはまるカタカナを当ててね
無限に遊べるＲＰＧと言えば
トレジャー〇〇



・クイズの答え
・住所
・氏名
・年齢
・職業

50円
〒362
埼玉県上尾市愛宕1-16-8
レーベンビル4F
有限会社未来ソフト
『トレジャーギア
Ｗテレカプレゼント』係

抽選で200名様に、非売品オリジナルＷテレフォンカードをプレゼント！
●応募方法／官製ハガキに答えと、郵便番号、住所、氏名、年齢、ご職業をご記入の上、ハガキ１枚を１口として下記宛先までご応募ください。
●宛先／〒362　埼玉県上尾市愛宕1-16-8　レーベンビル4Ｆ
有限会社未来ソフト「トレジャーギアＷテレカプレゼント」係
●締切／1996年12月31日当日消印有効
●発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

Enjoy&Exciting.
Miraisoft®
有限会社未来ソフト


GoGoRPG
レッツゴー
大いなる道が開かれたとき
巨大な謎が立ちふさがったとき
この記録が役に立つはずだ
幾億の冒険者に贈ろう
戦いはまだ長い
電撃PSはＲＰＧの味方です
イラスト／C次郎

FINAL FANT

[ファイナルファンタジーVII]



いよいよ見えてきた! 今年度最大の超大作RPG、これが真の姿だ!!



神秘的な遙か古代の遺跡、
近代的な設備の鉱山、
そして、さまざまな地域色を見せる、
世界各地の街や村……。
今度の冒険の世界はまだまだ広い!
『ファイナルファンタジーVII』
ワールドガイド第2弾は、
もっと広く、さらに遠くへ!
未知なる世界へ、ご案内。

『FFVII』ワールドガイド 第2弾!

ファイナルファンタジーVII

ジャンル	RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

ウータイ遺跡

●地域住民の信仰の象徴

ウータイ地域に広がる巨大な遺跡には、岩肌を切りくずして作られた巨大な神々の像が立ち並んでいる。古代インドの神々を彷彿（ほうふつ）させるその巨大な姿からは、神々しさと同時に猛々しさも感じられる。悠然と地上を見下ろす様は、まさに地域の守護神という名にふさわしい。ウータイ地域に住んでいる人々からは、彼らの信仰する神の象徴として、古くから親しまれているらしい。



新たな出会いが待つ、古代の超巨大遺跡



▼遺跡では、新しい仲間との出会いが待っているらしい。



▼神々の像の上に乗ることもできる。バチが当たらなければいいけど……。



▼道を登って遺跡の中へ。巨大な神の姿に圧倒されそう。



▼遺跡はかなり高い岩肌に造られているので、高所恐怖症にはツライ？





▲[illegible]

遥か地上を見下ろす、神々のモニュメント

Cait Sith

NEW CHARACTER ①

【ケット・シー】

期待の色物キャラはネコ!? 占い好きのいいかげんなヤツ



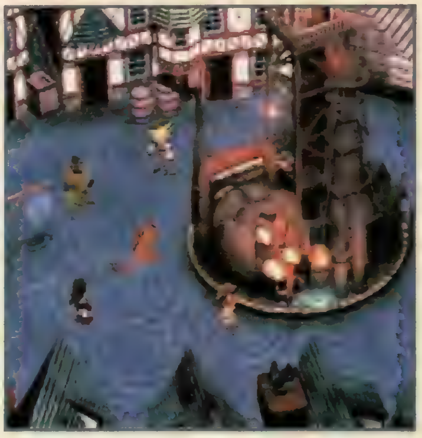
巨大なデブモーグリのぬいぐるみの上に乗った、ネコのようなカワイイヤツがケット・シー。手に持ったメガホンで、デブモーグリに命令して戦わせるのだ。ケット・シーといえば、『Ⅵ』の召喚獣としておなじみ。今回は、1人のキャラクターとして戦闘に参加してくれるのだ。



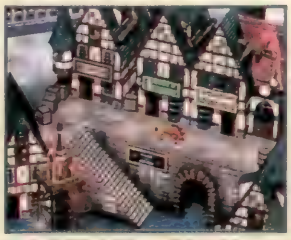


カームの街

●高い壁に囲まれた城塞都市



キャラクター勢ぞろい!?



ドイツ風のかわいらしい家が建ち並ぶ、近代的な街カーム。街の周囲を取り囲んでいる高い壁は、モンスターの侵入を阻むために造られたものらしい。魔晄都市ミッドガルのすぐ近くにあり、近代的な様相を見せるこの街でも、モンスターの脅威からは逃れられないでいるようだ。

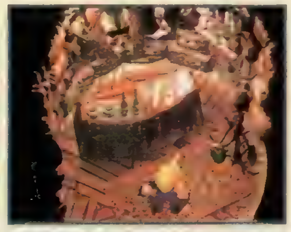


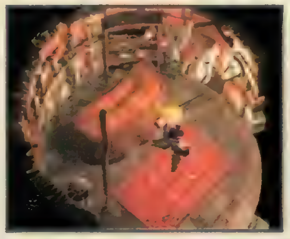
ゴンガガ村

●ジャングルの中、静かにたたずむ村

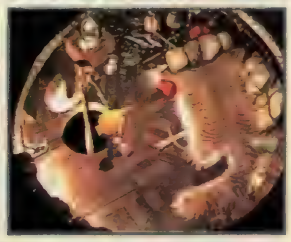
広大なジャングルの中に開けた小さな村、ゴンガガ。村の背後には、事故により爆発してしまった魔晄炉の残骸を見ることができる。この事故の影響で、村人にも多くの死者が出たそうだ。村の入口にあるたくさんのお墓は、その犠牲者のものらしい。

［民家内部］









Vincent

NEW CHARACTER②

【ヴィンセント】

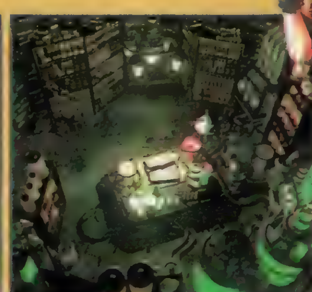
神羅カンパニーとの因縁を持つ謎の美青年



キレイな顔と暗い過去を持つ謎の男、27歳。クラウドたちと行動を共にする背景には神羅カンパニーとの因縁が関係しているらしい。左手に装備されているのはただのガントレットで、攻撃は右手に持った銃で行うようだ。



▲この場所に、ヴィンセントの素性を示す何かがあるらしい。まわりの壁には、難しそうな本がズラーッと並んでいる。



▲これもヴィンセントと深い関係のある場所　何かの研究所のような場所だが……？　緑色に光る物体は、魔晄だろうか。



スラム六番街
●魔晄炉爆発事故で破壊された地区

魔晄炉の爆発事故により、壊滅した地区。ミッドガルの魔晄炉の爆発は、その直下にあるスラムの破壊を意味する。建物の倒壊の危険と、放射能のような物による汚染のため、復旧の見通しは立っていない。前ページのゴンガガ村といい、魔晄炉の事故は多いようだ。



▼かつては公園だったようだ





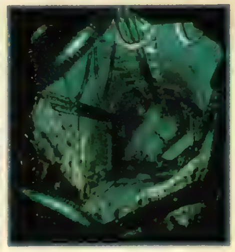
●エアリスは何番街生まれ?

ヒロインの1人、エアリスはスラム育ち。破壊される街を見て胸を痛めていることだろう。ひょっとすると、この六番街の事故の生き残りなのではないだろうか。



地下深くで静かに眠る街……

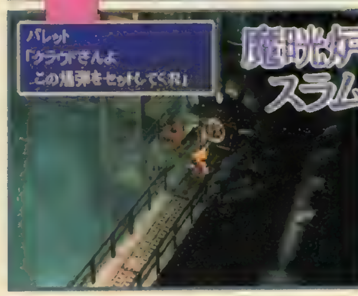
スラム八番街
●アバランチの破壊活動の爪痕が残る街



▶誰もいなくなった地域。また傷跡が生々しい

ここは、一番最近のアバランチのテロ行為によって破壊された。そう、冒頭のイベントで、クラウドたちが爆破した魔晄炉の真下にある街だ。魔晄炉を牛耳る神羅カンパニーと、それに反発するアバランチとの争いは、常にこうした悲劇を生み続ける。





魔晄炉の破壊はスラムの破壊!?

◀▲オープニングイベントで魔晄炉を破壊するクラウドたちはアバランチのメンバー。そのせいで八番街は壊滅的なダメージを受ける。この現実を、クラウドはどう受けとめるのか

『FFⅦ』の世界を走る魔晄車両たち

『FFⅦ』の世界観は、これまでの『FF』シリーズと一線を画しているが、特にオープニングで登場する魔晄都市ミッドガルに、それがよく現れている。極めて近代的な雰囲気を持っている街だ。その中でも、近代的な印象を強めているのが、街中を行き交う多くの自動車たち。これらの自動車は、ガソリンの代わりに魔晄をエネルギーとして動いており、魔晄車両と呼ばれる。これらもまた、魔晄炉を支配する神羅カンパニーによって作られている。ここでは、人々の生活に欠かせない、魔晄車両のいくつかを紹介しよう。

▶自動車のみならず、街の明かりなどの生活に必要なものはすべて、魔晄エネルギーでまかなっている。すでに魔晄は生活に欠かせない



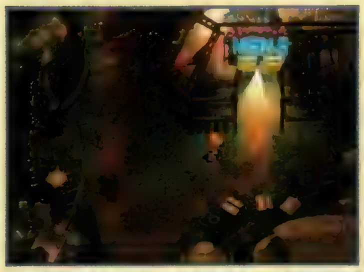




ウォールマーケット

●六番街廃墟の壁ぎわに建ち並ぶ違法のヤミ市場

先に紹介した、人の住まなくなったスラム六番街の壁ぎわには、人がいないのをいいことに、多くのヤミ商人が店を構えている。普段は入手が困難な物も、ここに来れば簡単に手に入るかもしれない。



◀マーケットに建ち並ぶお店は、どれを見ても怪しさいっぱいだ





▼一番奥にあるのは、ヤミ市のボスのお屋敷。「コルネオ」というらしい



▼右端に「GUN」の文字が見える。武器屋なのだろうか



▼[illegible]のアイテムショップと、[illegible]が[illegible]いる



▼マーケット最大の目玉!?「[illegible]の館」という名前からして相当アヤシイ



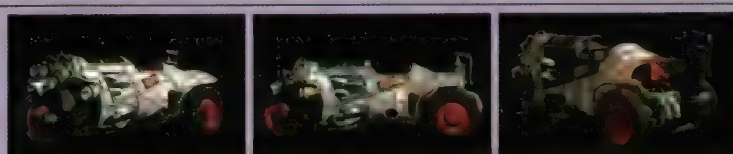
▼[illegible]



神羅sA-27式

車両型式	sA―27
搭載動力機	Is―Ge型
(油冷単気筒ohv760cc)	

商用車をベースに再設計された、量産型魔晄車両。数年前まではミッドガルで数多く見られたが、単気筒、小排気量の非力なエンジンによる運動性能の悪さのため、最近はその姿を見ることは少なくなった。すでにモデルチェンジされて、生産中止となっている。



神羅sA-37式

車両型式	sA―37
搭載動力機	Is―Ge型
(油冷単気筒ohv760cc)	

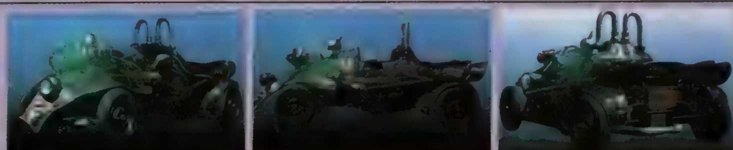
自動三輪であるｓＡ－２７をベースにした魔晄車両。従来のｓＡ－２７との最も大きな違いは、ピプフレームがモノコックフレームに変更されたこと。また、ルーフも装着されており、元になったｓＡ－２７とはかなり違った印象を受ける車両となった。

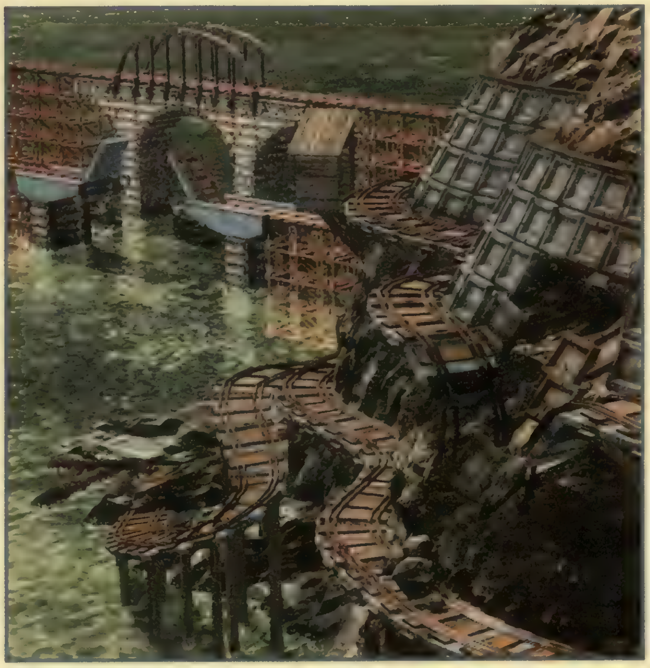


神羅PA-86式

車両型式	pA―86
搭載動力機	3p―Geu型
(縦置直列３気筒ohv―6valve)	

ｓＡ－２７をベースにした、２シーター・フロントミッドシップのスポーツカー。ワイドトレッド、ショートホイルベース化など、大きく進化。さらにエクステリアでも、スラントノーズ及びブリスターフェンダー等で武装し、ｃｄ値0.96を実現。

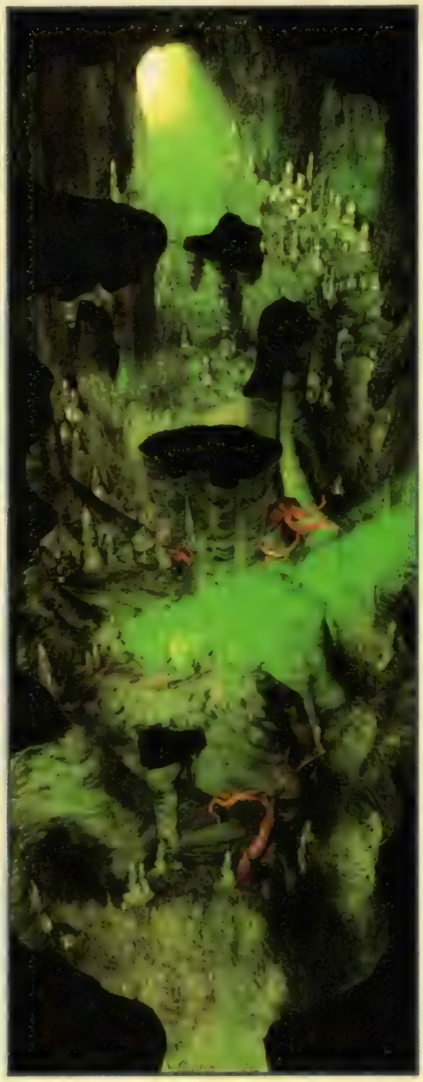




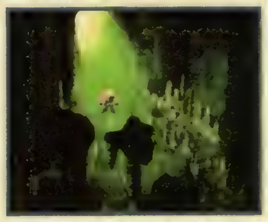
ニブル山脈

●魔晄の光に彩られた幻想的な洞くつ

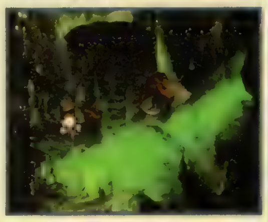
クラウドとティファの故郷、ニブルヘイムの近くにある古い洞窟。この洞窟を抜けると、ニブルの魔晄炉にたどり着くことができる。自然にできたものなのか、それとも人工の洞窟なのかは不明だが、緑の光に包まれた洞窟内は、何か神秘的な雰囲気が感じられる。ただの抜け道では終わらない、特別な秘密が隠された場所の可能性も!?



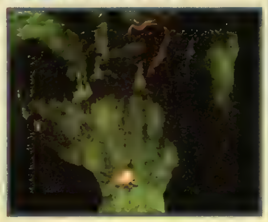
▼[illegible]



▼[illegible]



▼[illegible]



コレル山脈

●神羅の犠牲となった古びた炭坑

バレットの過去が眠る廃鉱!!

かつては炭鉱として栄えていたが、神羅カンパニーの進出によって、初期の旧式魔晄炉が建設された。職を失った炭鉱夫たちは、魔晄炉の建設をどんな気持ちで見守っていたのだろうか？その中には、バレットの姿もあったようだ。彼の過去には何があったのだろう。



●ここにはバレットの過去が隠されている

現在アバランチのリーダーを務めるバレットは、昔この炭鉱で働いていたらしい。もしかしたら、ここで起きた何らかの事件が、彼をアバランチの活動へと駆り立てたのかもしれない。

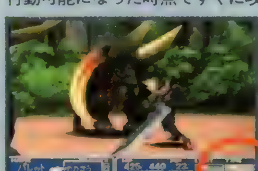
来たるべき『ＦＦⅦ』のプレイのために

ファイナルファンタジーⅦ 初心者の館

ひと足お先に体験版で『ＦＦⅦ』を経験した人から寄せられた疑問の中で、最も多かったのがアクティブ・タイム・バトルと、フィールドの移動方法。ここでは、その2つの疑問にお答えしよう。

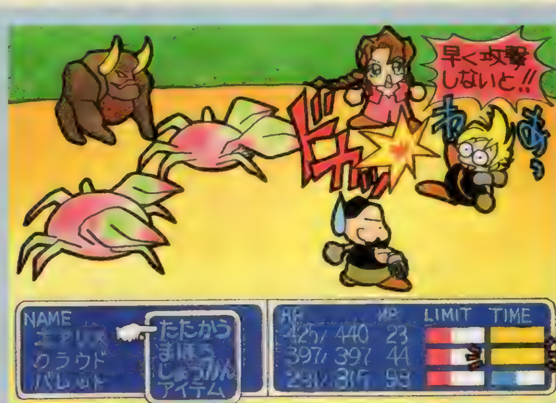
1 戦闘 〜アクティブ・タイム・バトル〜

アクティブ・タイム・バトルでは、戦闘中は常に時間が流れていて、素早さなどの順に行動可能になった時点で、個人個人に戦闘コマンドが出る。敵も、行動可能になった時点ですぐに攻撃してくるのだ。



これがTIMEゲージだ!

◀このＴＩＭＥゲージが一杯になるとコマンド入力が可能になる。入力中でも時間は過ぎるのでスリリング。

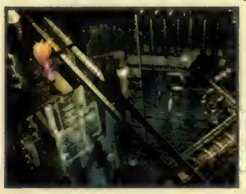


イラスト／まつながあやこ

世界に広がる魔晄炉

●ミッドガルだけでなく魔晄炉は世界各地に存在している

魔晄都市ミッドガルを象徴する魔晄炉は、ミッドガルだけにあるワケではない。魔晄の採取が可能なら、神羅はどこへでも手を伸ばし、魔晄炉を建設しているのだ。魔晄炉は生活に必要だが、ひとたび事故が起きると被害甚大なため、地域住人にはあまり歓迎されないようだ。



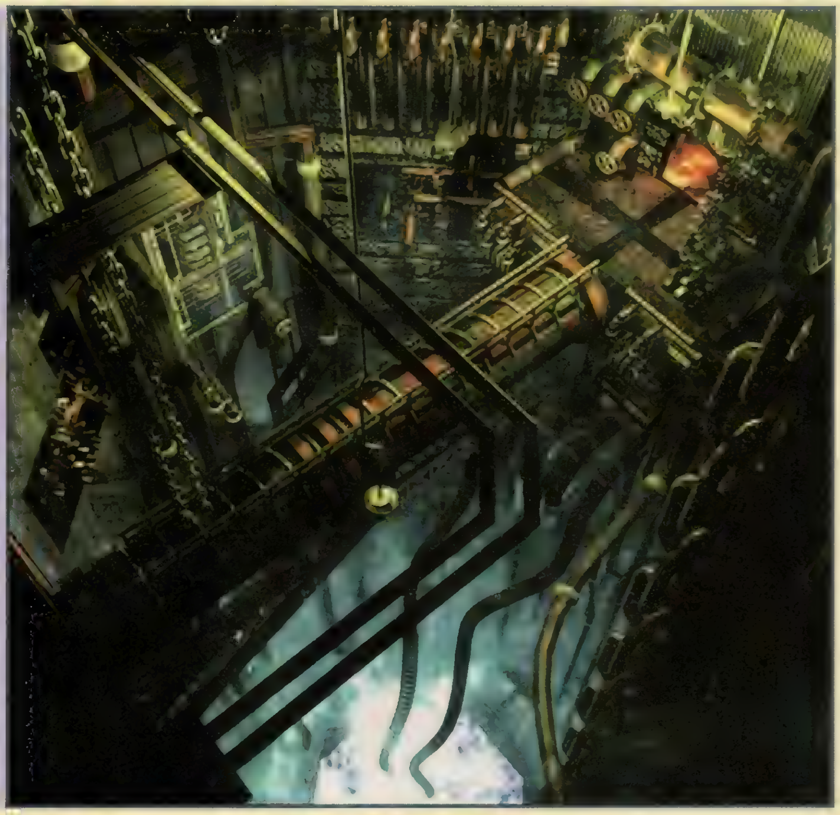
◀ニブル旧式魔晄炉。ここに隠された秘密とは？

コレル魔晄炉



かつての炭鉱の上に建設された魔晄炉。この魔晄炉は今も稼働している。昔炭鉱で働いていたバレットにとっては、あまりうれしくない光景に映ることだろう。

旧式魔晄炉（ニブル魔晄炉1号機）



クラウドとティファの故郷の近くにある、一番最初に建設された魔晄炉。非常に古い旧式の魔晄炉だが、現在も稼働している。ここには、クラウドの空白の歳月を埋める秘密が隠されているらしい。物語のすべての発端となった、問題の地。



●クラウドとティファの過去を知ることができる!?

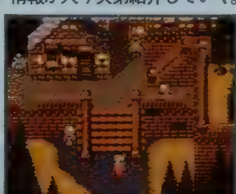
ニブル旧式魔晄炉は、クラウドの故郷のそばにある。ここには、クラウドと、幼なじみのティファとの過去にまつわる謎が隠されているらしい。後にクラウドは神羅のソルジャー、ティファはアバランチと袂を分かつわけだが、その理由も明らかになるだろう。

2 フィールドマップ
～フィールドと街、ダンジョンの関係～

これまで、街やダンジョン内のマップばかり紹介してきたが、『FFⅦ』にもフィールドマップはちゃんとある。フィールドを歩き、街などのポイントに重なると街のマップに切り替わるシステムは、過去のシリーズと同様。フィールド画面については、情報が入り次第紹介していく。



◀『Ⅵ』のように、やや俯瞰のフィールドになる？

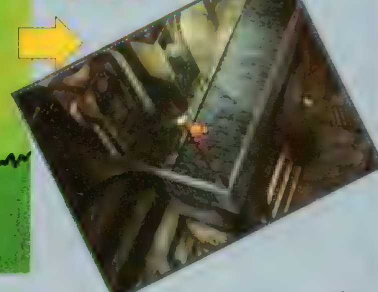


◀フィールドと街中のマップの切り替えは『Ⅵ』同様。

※上の2点の画面は「FFⅥ」のものです。



街やダンジョンの入口に重なると中へ!



広大な"世界"に待ちうけるものは？

アークザラッドII

発売に向けて、開発は鋭意進行中の『アークII』。今回はデータ継承などの画期的システムと、世界に存在する国々を紹介だ。



あらゆる生き物と会話し、モンスターを仲間にする能力を持つ老婆。生まれながらに備わっていたその力は、リーザのそれをはるかに上回る。

アークザラッドII

ジャンル	RPG	価格	¥5.800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	11月1日		

モンスターに宿る無限の力を呼び覚ます
マザークレアの秘密とは？

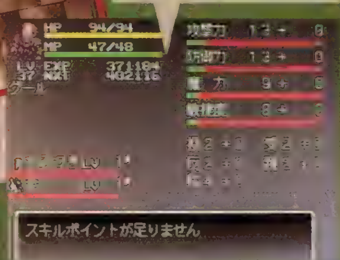
本邦初公開の新キャラクター"マザークレア"は、仲間にしたモンスターをクラスチェンジさせて、より強力にしてくれる心強い協力者だ。ただし"ソルの水晶"というアイテムがないと彼女には会えないのだ。



▲なぜかリーザの名前を知っているマザークレア。リーザの出生にも関わりのある人物なのか？



条件を満たしていないと……
レベルやスキルポイントが足りないとダメなのだ。



▲仲間のモンスターが一定以上のレベルに達していて、スキルポイントを充分にためていればクラスチェンジ可能！

ついに発覚！ これが『アークII』の
データ継承システムだ！

前作で育てたキャラを、そのままの能力で「II」に引き継ぐ"データ継承システム"。その詳しい内容がついに公開されたぞ。データの継承には前作のクリアデータが必要だ。

1


ゲームスタート時に
ゲームスタート時に「コンバート」を選べば前作のデータを継承。

2


継承されたキャラが登場
アーク一行は継承したデータそのままのレベルで登場。アクセサリーも持ち越し。

3


特殊なイベントも？
データを継承していないと見れない、特殊なイベントもあるとのウワサも。

壮大なる冒険の舞台 12の国家と2つの島を徹底ガイドだ!

1 スメリア
前作では精霊が息づく神秘の国だったが、諸外国との交流によって文化や技術を吸収し、驚異的な発展をとげた。アークの故郷トウヴィルがある。

2 ミルマーナ
豊富な森と穀倉地帯を有し、農業を基盤に発展した小国家。自治体制を取っていたが、魔物の発生以後はMDOの軍により治安が保たれている。

3 アララトス
大規模な文明の跡がいまなお残る、太古のロマンが漂う国。前作では地下50層にも及ぶ、難攻不落のダンジョンが存在していた。

4 グレイシーヌ
他国と接触せず、長い歴史の中で独自の文化を築いた国。文明においては後進的だが、特有の不思議な力が脈々と受け継がれている。

5 ニーデル
海洋貿易が盛んな商業国家で、かつては世界に植民地を持つ大国として名を馳せた。毎年1回、世界規模の闘技大会がコロシアムで開かれる。

6 アリバーシャ
赤道直下に位置する砂漠の国。豊富な地下資源を輸出して経済を支えてきたが、最近ではその地下資源の権利を巡りパルパラードと交戦状態。



7 アルディア
本作の主人公であるエルクと、シュウ、シャンテが暮らしている国。多くの資源と文明を輸入し、大国の1つへと急速な発展をとげた。

8 ヤゴス島
謎に包まれた古代文明の跡が残る未開の島。古代文明の謎に魅せられた考古学者、ヴィルマー博士が住んでいる。ヂークベックが封印されている遺跡はこの島に存在する。

9 フォーレス
リーザの出身地。人が生活するのに適した平地が少ないため、人口は少ない。閉鎖的な風潮が強く、古い迷信や風習が民間に根強く残っている。

10 クレニア島
ハルシオン大陸、ロマリア大陸、アデネシア大陸のちょうど真ん中に位置する島。各大陸の文化が集う交流の場として利用された、特別な場所。

11 ロマリア
文明の発展度と軍事力の両方において、世界でトップクラスの規模を誇る軍事大国。世界各国から脅威の対象として危険視されている。

12 ブラキア
グルガの故国であり、近年までニーデルの支配のなか苦汁をなめていた元植民地でもある。グルガ率いる解放軍の活躍により、独立を勝ち取った。

13 パルパラード
ピラミッドや神殿など、古代の文明が残した神秘的な遺跡が存在する宗教国家。選民思想を基にした宗教が浸透しており、国民はかなり好戦的。

14 アミーグ
雨が少なく年中乾燥していて、国全体の資源も乏しい。しかしそこに暮らす人々は陽気で楽しく、少しも悲観した様子が感じられない変な(?)国。


Zこのようにお読み下さい。
ヴァルエルス
えっ？！
カリンの兄さんは
種馬だったのか・・・
ラクジット
ふっ
人間の男は口がうまいな
スズナ
お兄ちゃん
この人なにやってるのかしら？
まぁ、細かいことはいいからさ。
オモイッキリやろうぜ！
う～ん、何をやるんだろう？
ストラーダ
だから私は反対だったんだ！！
仕方なく引き受けたんだからね。
やるーの？
ヴァルエルス
待て！！
これは罠かも知れないんだぞ！
スズナ
ええ、大丈夫よ
ジョッキー
騎手ヤロウゼ！
3つのソフトは全て
プレイステーションで
遊べるぞ!!
PlayStation

神奈川県／PN:勇太伝くん　千葉県／PN:鈴原冬二くん　東京都／PN:ALEXくん

注）この広告はフィクションです。こーゆーゲームじゃありませんのでご注意下さい。



注）ウソです。続きません。

Jockey ZERO
ジョッキーゼロ

©RIGHT STUFF

思考型レースゲーム&ジョッキーシミュレーション

今秋発売予定／予価5,800円(税別)



ブルーフォレスト物語
〜風の封印〜

11月発売予定／予価5,800円（税別）



アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ

年内発売予定／価格未定

「アルナムの牙〜獣族十二神徒伝説〜」
SLPS00173 ¥3,980で好評発売中!!

株式会社 ライト スタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10西大井RSビル　TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン 03-3772-5073（ライトスタッフの最新情報をお知らせしています。）



PlayStation
SANTOS
戦闘、開始!
ランディ
声:置鮎龍太郎
ヴェル
声:柴島法子
アイン
声:中尾みち雄
レニィ・アルシーア
声:宮村優子
2D縦スクロールシューティング
AIRGRAVE
エア・グレイヴ
ヒース／ルイコ(二役)
声:井上喜久子
11月発売予定
予価5,800円(税別)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社サントス 〒103 東京都中央区日本橋小伝馬町 三報ビル6F TEL.03-5641-1015(ユーザーサポート)
その他
クレイドル艦長 声:大場直人
ポリミクス2Dシューティング[シュタールフェーダー]好評発売中!! 5,800円(税別)

格闘無敵

サイキックフォース
ソウルエッジ
ブシドーブレード
闘魂烈伝２

ようこそ！　戦場へ！
勝つために、わかっている
ることを教えよう。
そしてつかみ取るのだ。
その果てにあるハズの
真実を、自らの力で！



イラスト／[illegible]太

サイキックフォース PSYCHIC FORCE™

アーケードでも大人気稼働中の360°全方向対応空中対戦格闘『サイキックフォース』（以下PF）の登場までいよいよあとわずか！　そこで今回は、今までの記事のまとめとして、PS版のゲームモードや『PF』世界の相互関係などを紹介しよう!!

超能力大戦開幕へ秒読み開始！

「ＰＦ」は、超能力者同士による空中戦を題材にした、新しいタイプの対戦格闘ゲームだ。空中戦なのでジャンプの概念がなく、そのために自分の周囲の空間360°がバトルフィールドになっている。ゲームのシステムにも特徴があり、相手の方向に関係なく一定方向に入力すればＯＫ。必殺技（超能力技と呼ばれている）コマンドや、ガードボタンを押しながら✚キーを１回転させてあらゆる攻撃をガードするバリアガードなど、独特の操作系が存在している。そしてこのＰＳ版は、これらの特徴を最大限に楽しむことができる決定版なのだ。

サイキックフォース

ジャンル	３Ｄ対戦格闘	価格	¥5,800
メーカー	タイトー	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	10月４日		

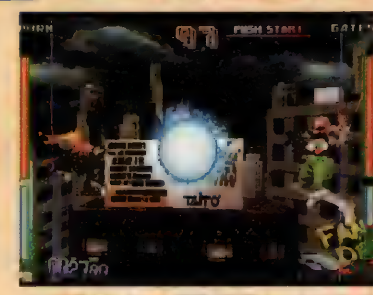
オープニングもスゴい!!




◀▲オープニングにはオリジナルアニメが流れる。これは「ガリバーボーイ」などを制作したスタジオライブが手掛けている。そして主題歌を歌うのは「ドラゴンボール」などでおなじみの影山ヒロノブ氏なのだ。

ARCADE MODE　ＣＯＭと闘え！

アーケード版最新バージョン「サイキックフォースＥＸ」を移植したモード。キャラを１人選び、ＣＯＭが操る８人のキャラと次々に闘うのだ。また、オプションでは難易度や対戦本数はもちろん、コマンドの入力受け付け時間や、ＢＧＭとサウンドのバランスなども調整することができるのだ。



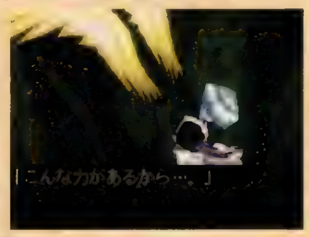
▲クリアにかかった時間が表示されるので、タイムアタックを競ってみるのも面白いかも。

STORY MODE　物語が動きだす！

ＰＳ版最大の目玉がこのモード。アーケード版でははっきりと提示されなかったキャラごとのストーリーを、ステージ開始前後のデモで展開させているのだ。声優さんの熱演も見逃せないぞ！



◀ＣＧを使わないことで、想像力が刺激されるのだ。



◀一本取られたときのセリフにも、字幕が入るのがヨイ。

TRAINING MODE　さぁ、練習だ！

いっさい反撃してこないＣＯＭを相手に、技の練習ができるモード。超能力技を絡めたコンボやコマンドの追加入力を極めよう。



◀攻撃を受けるとすぐバリアガードするので、コンボの練習に最適。



▲対戦相手（ＣＯＭ）の位置を調整したいときはセレクトボタンを押そう。そうすると対戦相手を結界の真ん中に移動させることができるぞ。

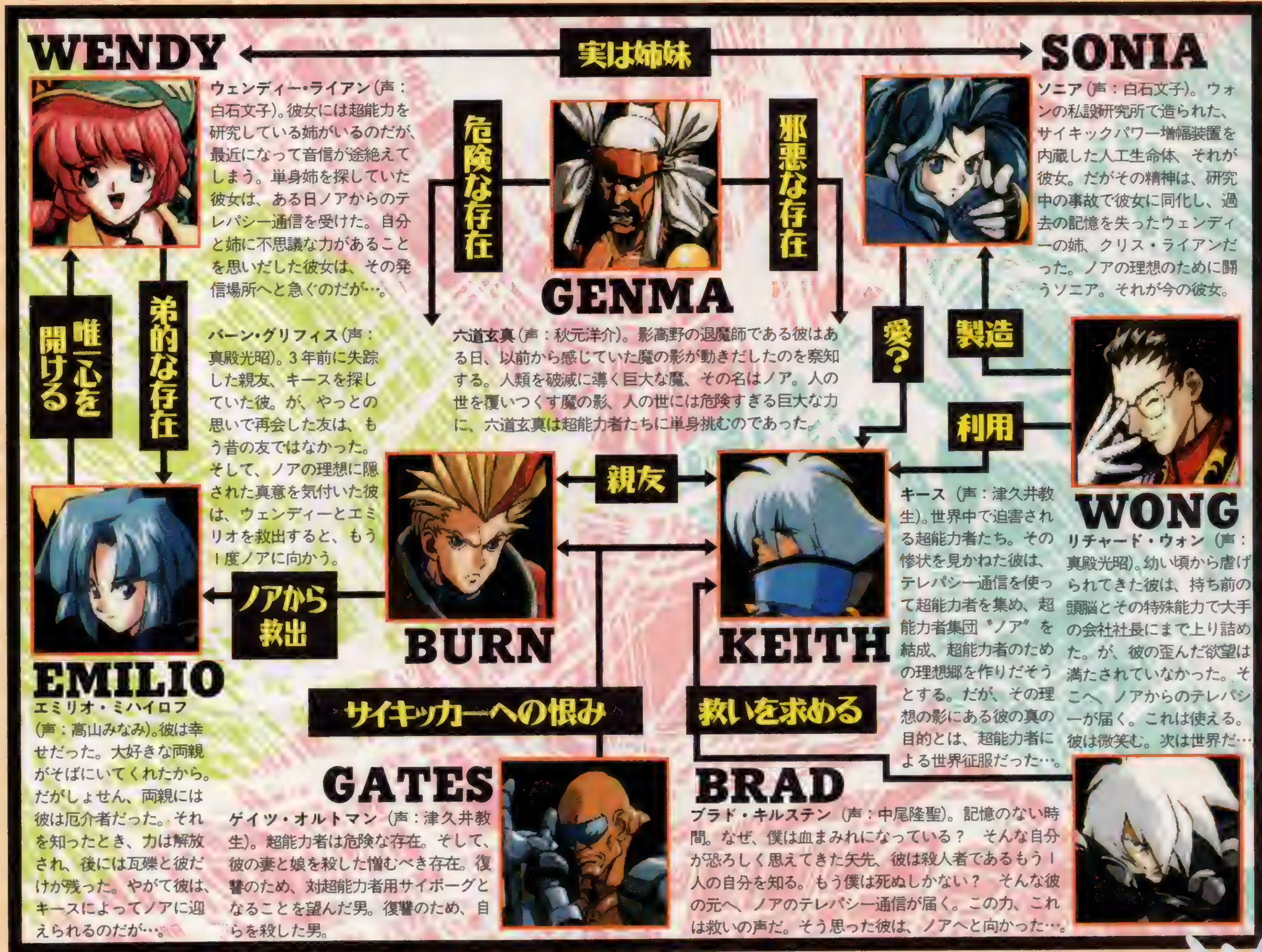
VS MODE　友だちと対戦！

格闘ゲームでおなじみの対戦モード。キャラは、４種類の色の中から好きな色を自由に選択できる。




▲▶対戦成績の表示画面で「ＣＯＮＴＩＮＵＥ」を選ぶと、そのときの対戦の組み合わせを、ロードなしでもう１回始めることができるぞ。

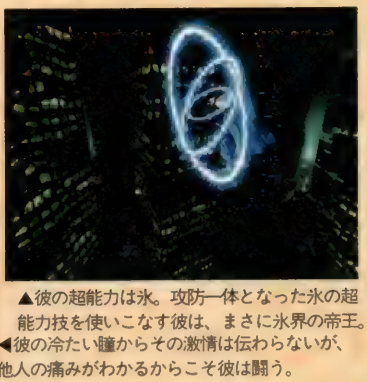
本邦初公開!これが『PF』登場人物の相互関係だ!

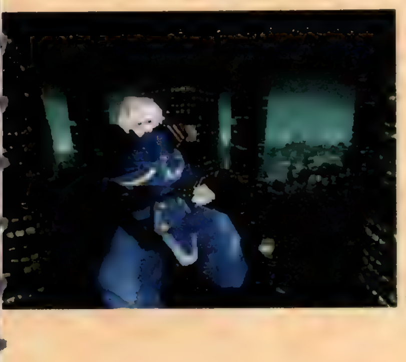


物語のカギをにぎる超能力者…その名はキース!

超能力者集団ノアの総帥にしてバーンの親友、それがこのキースだ。彼自身研究施設に捕らえられていた過去があるために、超能力者のための世界を作ろうとしてノアを結成したのだろう。彼を世界征服へと駆り立てているのは、心の底にある人間への憎しみだ。彼の真意が明らかになるとき、超能力者たちの物語は完結することだろう。







▲彼の超能力は氷。攻防一体となった氷の超能力技を使いこなす彼は、まさに氷界の帝王。
◀彼の冷たい瞳からその激情は伝わらないが、他人の痛みがわかるからこそ彼は闘う。

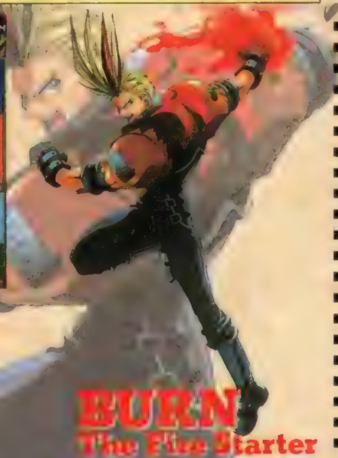
『サイキックフォース』超能力技コマンド+αを一挙公開!

ではここで、「ＰＦ」の特殊入力や超能力技コマンドを大公開しよう。上の段には基本操作や特殊入力を、キャラ別の囲みには超能力技一覧とワンポイント攻略を掲載した。このゲームでは、相手の位置でコマンドの入力方向が変わることはない。→→＋強の技は相手が上でも左でも→→＋強で出せる。逆に、例えばこの技なら←←＋強でも↓↓＋強でも出せるのだ。

ダッシュ(D)	✚キーいずれかの方向+弱強
クイックダッシュ(QD)	✚キー中立で弱＋強

コンボクイック(CQ)	弱▶弱▶弱▶弱
コンボショート(CS)	弱▶強
コンボミドル(CM)	弱▶弱▶強
コンボロング(CL)	弱▶弱▶弱▶強





バーンの闘い方は、やはりＣＳorＣＭ→フレイムシュートの連係が基本になってくる。特殊な使い方をする技としては、エクスプローダーが挙げられる。射程こそ短いものの、広範囲に最大６発発射される火球は、アステロイドベルトなどの技を破壊するのに最適なのだ。後はやはりＣＳorＣＭ→壁→ゴッドフェニックスだろう。

技名	コマンド	%	SP1	SP2
フレイムシュート	←→＋弱	30%	○	○
エクスプローダー	←→＋強	30%	○	○
トライアングルヒート	←↙↓↘→＋強	40%	△	△
バーニングトレイル	→→＋弱	45%	△	△
ゴッドフェニックス	←→→＋強	60%	△	△





とりあえずプリズムリフレクターを２〜３個配置する。置いたらなるべく画面外へ出るように移動する。どこからシーカーレイが飛んでくるかわからないだけで、結構相手にプレッシャーをかけられるぞ。連続技ではＣＳorＣＭ→シャイニングアロー orプリズムシール。壁に当たったら、遠距離ならシャイニングアロー、中距離ならアークエンゼルを狙ってみよう。

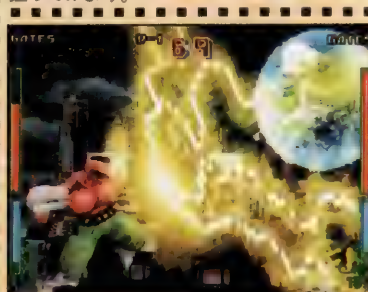
技名	コマンド	%	SP1	SP2
シャイニングアロー	←→＋弱	30%	○	△
プリズムリフレクター	←→＋強	20%	×	×
シーカーレイ	↓↘→＋強	40%	△	△
プリズムシール	←↙↓↘→＋弱	40%	△	△
アークエンゼル	←→→＋強	60%	△	△





壁なしではエアクレセントしかつながらない。これも自分の向きによってはつながらないことがあるので、壁が遠いときはＣＬだけがいいかも。ＣＳorＣＭ→壁ときたらおススメはボルテックスストリーム。自分の方に吹き飛んできたらＱＤで追いかけると追い打ちが間に合う。また、シルフィードダンス使用中は吹っ飛びを追いかけてコンボを入れられる。タイミングは練習しておくこと。

技名	コマンド	%	SP1	SP2
エアクレセント・1	↓↘→＋弱	30%	○	○
エアクレセント・2	↓↘→＋強	30%	○	○
シルフィードダンス	←→＋強	35%	×	×
ボルテックスストリーム	→→＋弱	45%	△	△
アースゲイル	←→→＋強	50%	×	×





連続技ならＣＳorＣＭ→プラズマカノンが基本。プラズマカノンが動きを止めている間に後ろへ回り込んだり、もう１回コンボを入れたりと選択肢が増えるのは大きな強みだ。パイルバンカーはコンボに組み込むにはコマンドが難しすぎるので、単発で使おう。オールレンジミサイルは使い所が非常に限定されるので無理に狙わなくてもよし。

技名	コマンド	%	SP1	SP2
ブーストアーム	←↙↓↘→＋強	30%	○	○
パイルバンカー　※①	←↙↓↘→＋強	30%	△	△
スタンコレダー	←→＋弱	30%	○	△
プラズマカノン	←↙↓↘→＋弱	45%	○	○
オールレンジミサイル	←→→＋強	60%	×	×

▲※①はブーストアーム発射直後に入力

下の技表組内での、ＳＰ１とＳＰ２はその超能力技が、それぞれコンボスペシャル１、２につながるか、否かを表記してある。つながる場合は：○。壁に当たればつながる場合は：△。つながらない場合は×。



◀どんな技をどうつなげるか、それを考えながら闘うのだ。

ノーマルショット	遠距離で弱or強
つかみ技	相手に接近してガード＋弱

PSYゲージ回復	ガード＋弱強同時押し
バリアガード(BG)	ガード中に✚キー１回転
回避バリア(EB)	吹き飛ばされ中に←→＋ガード
コンボスペシャル1(SP1)	弱▶強▶超能力技
コンボスペシャル2(SP2)	弱▶弱▶強▶超能力技

WONG The Time Dominator





唯一の攻撃技でつながりやすい上、ヒット後←→→＋弱強で追加ヒット、何よりカッコイイためにＣＭ→戒めの洗礼に頼りがちだが、相手の技を運命の選択でかわすとか、技のスキに次元の瞬きで後ろに回ってコンボ、の方がらしくていいかも。また、特殊な例に壁際で投げ→壁→投げ→壁という連続技がある。あと、完全な世界は同じ時間能力者（同キャラ）には効かないので注意。

技名	コマンド	%	SP1	SP2
次元の瞬き	←→＋弱or強	30%	×	×
運命の選択	↓↘→＋弱or強	30%	×	×
虚空の幻影　※②	→→＋弱	30%	×	×
戒めの洗礼	→→＋強	40%	○	△
完全な世界	✚キー１回転＋強	100%	×	×

SONIA The Lady of Lightning

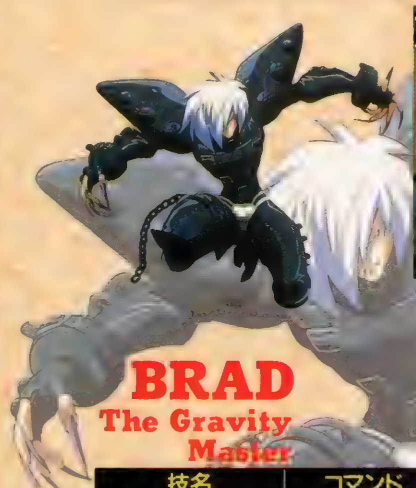


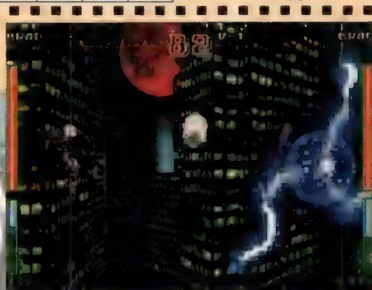


ソニアはほとんどの超能力技がＳＰ１としてつながり、壁さえあればすべての技がコンボスペシャルになるという性能の高いキャラ。とりあえず、ＰＳＹゲージに余裕があればＳＰ１にはエクスキュージョンを、なければエレクトリッガーをつなげるのがいいだろう。かわりにマグネットアンカー→コンボスペシャルもいいが、連続技には補正が入ってダメージが下がるので注意したいところ。

技名	コマンド	%	SP1	SP2
エレクトリッガー	←→＋弱	30%	○	○
マグネットアンカー	←↙↓↘→＋弱	40%	○	○
ギガンティックドリル	→→＋弱	40%	○	△
テラディスチャージ	←→＋強	50%	△	△
エクスキュージョン	←→→＋強	50%	○	○

BRAD The Gravity Master



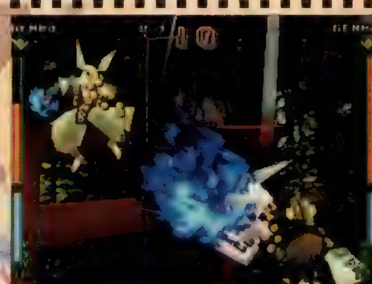


基本的な連続技はＣＳ→メガプレッシャー。というか、ＳＰ１に組み込めるのはこれしかない。それよりも、ブラドはとにかくアステロイドベルトを装着することが肝心だ。装着してしまえば相手にプレッシャーも与えられるし、ＱＤだけで勝手に岩が当たってくれる。サテライトフォール(アステロイドベルト)継続中のみ使用可。で岩を飛ばして牽制しながら他の技を狙うのも可。

技名	コマンド	%	SP1	SP2
メテオハンマー	←→＋弱	30%	×	△
メガプレッシャー	→→＋弱	40%	○	△
グラビティー∞	←→→＋強	50%	×	×
アステロイドベルト	←↙↓↘→＋強	60%	×	×
サテライトフォール	←↙↓↘→＋強	特殊	×	×

GENMA The Demon Buster





超能力技も連続技も、およそ親父系キャラとは思えないほど（偏見か？)性能の高い玄真。ＣＳorＣＭ→降雷珠→落ちてくる相手に鬼火魂or投げ、が基本になるだろう。鬼火魂は飛行速度が遅いので、牽制や追いかけてＳＰ１降雷珠→追い打ち、などの使い方ができる。呪縛殺は連続技に組み込むと補正がかかってダメージが減るので注意。

技名	コマンド	%	SP1	SP2
連炎符(れんえんふ)	←→＋弱or強or弱強	20%	×	×
鬼火魂(おにびだま)	→→＋弱	30%	△	△
降雷珠(こうらいじゅ)	←↙↓↘→＋弱	40%	○	○
符護術(ふごじゅつ)　※②	←↙↓↘→＋弱強	50%	×	×
呪縛殺(じゅばくさつ)	←→→＋強	60%	△	△

▲※②はダメージを受けたときに入力

ソウルエッジ

SOUL EDGE™



SOUL EDGE
ソウルエッジ

ジャンル	3D対戦ACT	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

PS版『ソウルエッジ』はオリジナル要素盛りだくさん！

さっそくPS版に用意されている各種のモードから紹介していこう。下にあげた3つはPS版オリジナルモードだ（タイムアタックは『Ver.Ⅱ』でもできたけどね）。これだけあると、COM戦にせよ友だちとの対戦にせよ、盛り上がることは必至だよね！もちろん、COMと順番に戦っていくアーケード版と同じモードもちゃんと用意されているぞ。ウワサではオリジナルのエンディングもつくというから楽しみだ。PS版では『Ver.Ⅱ』でお馴染みの2キャラ、ファンとセルバンテスが最初からプレイヤーキャラとして使える点も見逃せない。また、それ以外のキャラの容姿や色のバリエーションも増えているぞ。右の写真を見ると武器まで異なっているけど……これは一体どういうことなんだろう？



▲いつものバトルアクスではなく、巨大な戦鎚状の武器を手にするロック。



▼ミナも先祖伝来の斬馬刀ではなく、斧槍を持っている。選べるのかな？

タイムアタックモード

いかに速くラスボスまでの11人を倒せるかを競うモード。使用キャラは選べるもののCOMの難易度やラウンド設定は変更できないので、公平な立場でタイムアタックすることができる。



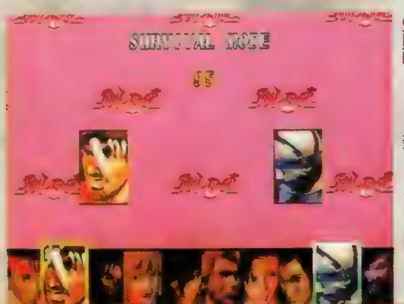
◀タイムアタックモードのキャラ選択画面。ジークフリートで挑戦だ！



▶タイムアタック中の画面。時間やラウンド数設定は決まっているぞ。

サバイバルモード

1本の体力ゲージだけで何人の敵を倒せるかを競うモード。『鉄拳2』のサバイバルモードと同じように、倒すまでの時間に応じて体力が回復するぞ。ただ量的にはそう多くないけどね。


◀キャラ選択画面（簡易モード）。この画面ももっと美しくなるという。



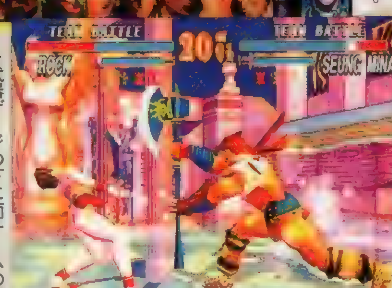
▶対戦中の画面。武器ゲージはちゃんとキャラごとに復活するようだ。

チームバトルモード

1～5人編成で戦う団体戦。勝ち抜き戦で、勝ったキャラの体力はわずかしか回復しないため、ダメージを受けないように戦うのがポイントだ。COMにメンバーを選んでもらうことも可。

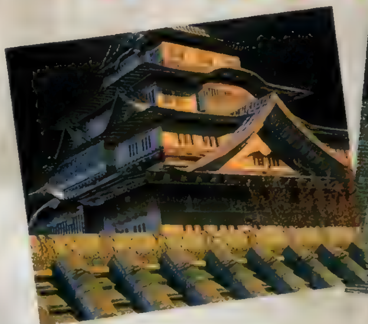


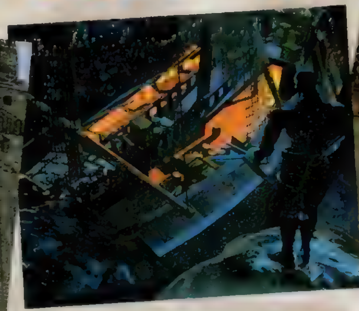
◀これは対戦プレイだけど、COM戦を楽しむこともちろんできるぞ。



▶武器ゲージの下に両チームの残り人数が表示されている点にも注目。

超美麗なオープニングCGムービー!!






『Ver. I』の移植だから、この2キャラでも遊べるぞ!

メインの8キャラはもちろん、『Ver. I』では隠しキャラ扱いだったファンと中ボスのセルバンテスまでプレイヤーキャラとして選べるのだ。彼らにもエンディングが用意されるのかな？



▲キャラ選択画面。よく見るとソウルエッジの姿もある。ということは…？

黄(ファン・ソンキョン)星京

〝乱世の英雄〟とも呼ばれるファンは、剣による攻撃と同じくらい蹴り技を得意としている。下の連続写真は剣による中段攻撃の極展斬(キョクテンザン)。前後に開脚しつつ剣を振り降ろしているところがいかにも彼らしい。御剣と同じようにオーソドックスなタイプのキャラだけに、初級者にも扱いやすいキャラといえそうだ。



◀回天跳蹴(カイテンチョウシュウ)が炸裂！ 相手をふっ飛ばせる技だ。



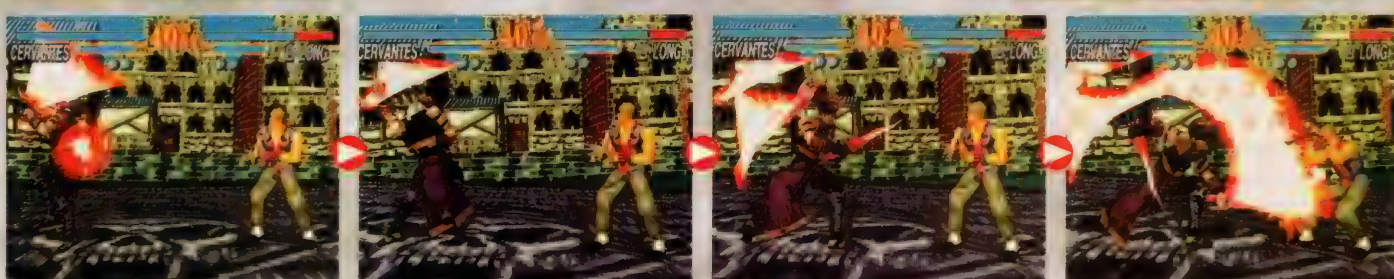
セルバンテス・デ・レオン



海賊の〝誇り高き男の残骸〟ことセルバンテス。中ボスとして登場するキャラだけに、使いこなせればかなり強いぞ。下の連続写真はガード不能技のエターナルカース。大きく振りかぶる必要があるためスキも大きいが、当たったときの威力も大きい。ちなみに彼の使っている武器が、タイトルにもなっているソウルエッジなのだ。



◀トレメンダスサージ。剣で相手を刺し、そのまま投げてしまう技だ。





『ブシドーブレード』ならではのダメージ表現が判明したぞ！

体力ゲージが存在しない『ブシドーブレード』では、どのようにダメージを表現するのかが謎になっていた。しかし、ついにそのシステムが公開されたのだ。カギとなるのは、このゲームで採用されている〝身体ダメージ〟という概念。これは敵の攻撃でダメージを受けた部位の状態が悪くなっていき、場合によってはその部位が使用不能になってしまうというもの（腕をやられれば腕が使えなくなり、足をやられれば移動スピードなどに大きく影響する、という感じ）。既存のゲーム以上に「プレイヤーにも痛みが伝わるゲーム」といえそうだね。

ブシドーブレード BUSHIDO BLADE™



▲間合いをはかる空蝉とブラック・ロータス。不用意な接近は死を意味する。



▶蛍火の攻撃が浅くヒットした！今後の展開にどう影響するのか？

ブシドーブレード BUSHIDO BLADE

ジャンル	3D対戦格闘	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	未定
発売日	96年冬予定		

状況その1 体のどこかの部位に、攻撃が浅くヒット！

試合中もっともよく見られる状況が「攻撃が浅くヒットする」というものだろう。殺傷力を持つ武器を手にしての戦いだけに、どうしても両者とも慎重にならざるを得ない。それだけ、攻撃を深く当てることも難しくなってくるからだ。とはいえ、いくら「浅くヒットする」といってもそれ相応の効果は期待できるから心配は無用だぞ。両者の距離と武器の間合いを頭に入れて戦っていこう。

右の写真を見てもらえばわかるように、ダメージを与える以外にわずかに体勢を崩したり動きを鈍らせたりできるのだ。

頭部にヒット



胸部にヒット



腹部にヒット



状況その2 攻撃が深くヒット!&同じ部位にヒット!

踏み込みが十分で深くヒットした場合や、浅くとも同じ場所を何度も攻撃した場合には、それだけで大ダメージを与えることができる。

上は、ロータスの片腕が使用不能になったシーン。本来は両手で持つ打刀を片手で操るハメになっている点に注目! 下は、辰美が尻餅をついてしまったシーン。不利な体勢に追い込まれている。

左腕にヒット



左足にヒット



状況その3 急所に深くヒット!

頭部、胸部、腹部などの人間の急所に深く攻撃がヒットした場合、その時点で勝負がついてしまうこともある。急所に大ダメージを受けるだけに当然といえば当然なのだが、他の格闘ゲームの感覚でプレイすると、あっさりとやられてしまうだろう。

連続写真は胸を貫かれた風閂、頭を割られたロータス、腹を裂かれた辰美、それぞれの絶命(!?)シーンだ。

胸部にヒット



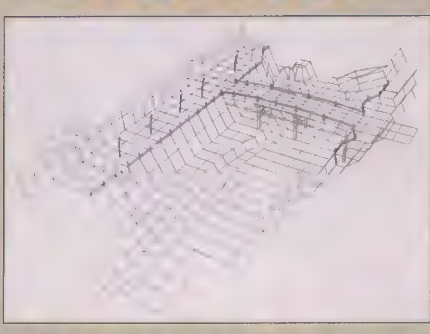
頭部にヒット



腹部にヒット



大きな橋のある新フィールドを公開!



今回紹介するのは、橋と川が印象的な新フィールド。地形的に複雑で高低差もあるため、ポジション取りが大切になってくるだろう。左ページのタイトル部分で紹介している写真もこのフィールドのもの。橋げたが障害となっていて、かなり戦いづらそうだ。



▲橋はかなり大きいので、周囲を気にせず戦うことができる。欄干から落ちたりするのだろうか?



▼大きな橋の下には、細い川が流れている。ここに入って戦うこともできるかもしれない

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2

今年のG1で初公開された武藤の雪崩(なだれ)式ドラゴンスクリュー等をゲームに入れることが決まったという。さすがはトミー&ユークスの最強タッグチーム、行動が早い！今回は、ついに実現したツープラトン攻撃の連続写真を紹介するぞ。

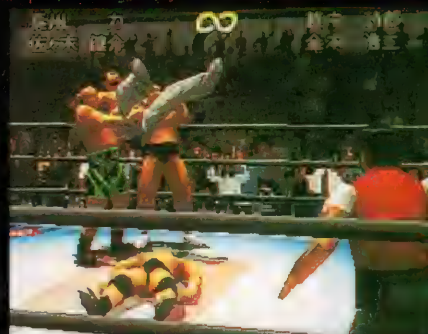
これがタッグマッチならではのツープラトン攻撃だ!!

タッグマッチが可能になった「2」だけに、2人が協力して決めるツープラトン攻撃も出せるようになっている。その動きはファンの期待を裏切らないもので、まさに本物そっくり。百聞は一見にしかず、さっそく連続写真を見てもらうことにしよう。

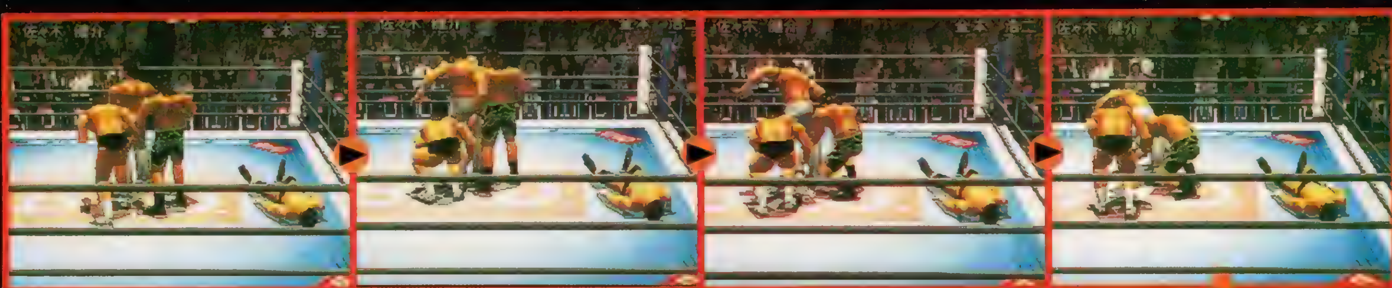
今回はチーム構成をオーソドックスなものにしているけれど、長州&蝶野組なんていう実際では無理っぽいチームも問題なく組めるからね(笑)。チームの組み方によって色々な連係攻撃を使えるようになる（蝶野&天山組のコーナーに振っての串刺しケンカキック、ライガー&サムライ組のダブルのダイビングヘッドバットなど）点も魅力だ！

新日本プロレスリング 闘魂烈伝2

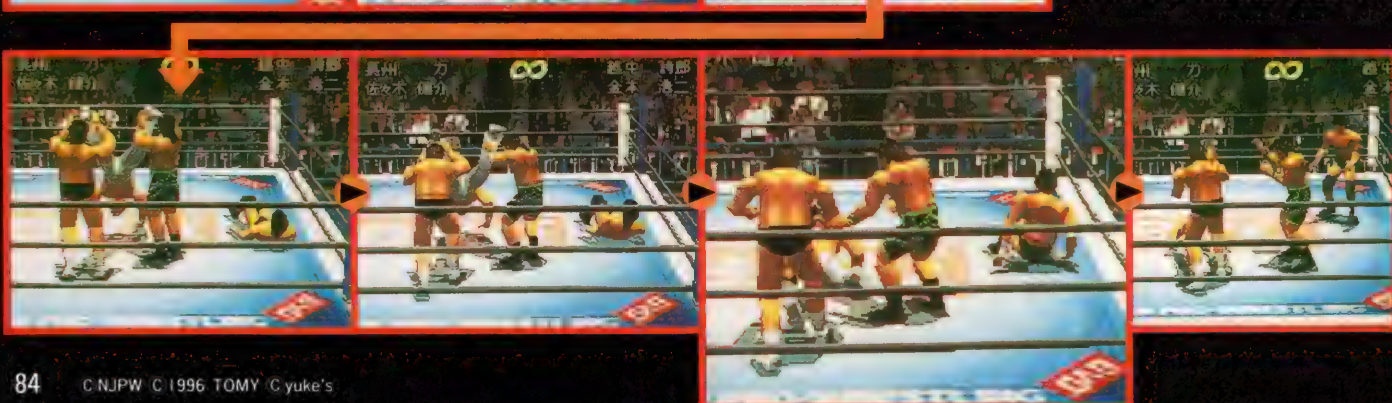
ジャンル	プロレス	価格	¥5,800
メーカー	トミー	対応周辺機器	メモリーカード(1～15ブロック)
発売日	11月予定		マルチタップ(4人同時プレイ可能)



◀長州&健介の師弟コンビのツープラトン攻撃が炸裂！　タッグならではの光景だ。



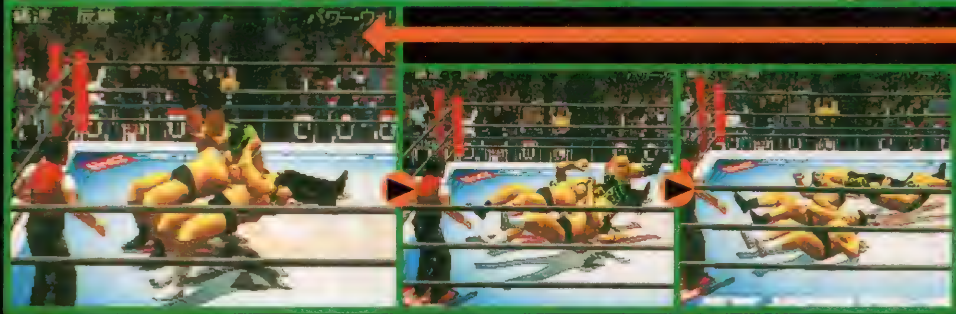




ニークラッシャー

長州&健介組が越中の背後に忍び寄り、ツープラトンのニークラッシャーを決めているシーン。これはマットに両ヒザを叩きつけるという、シンプルにして効果絶大な技なのだ。

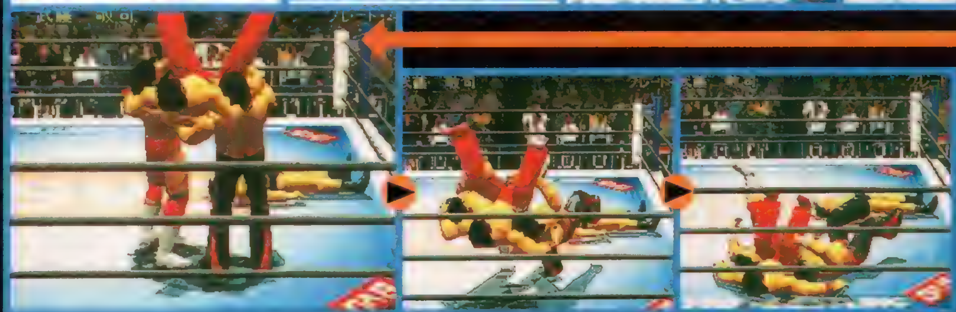




ブレーンバスター

長州＆藤波組が健介（タッグパートナーはパワー！）にブレーンバスターを決めているシーン。健介の首に手を回す際、ちゃんと時間差をつけているところまで本物そっくり！

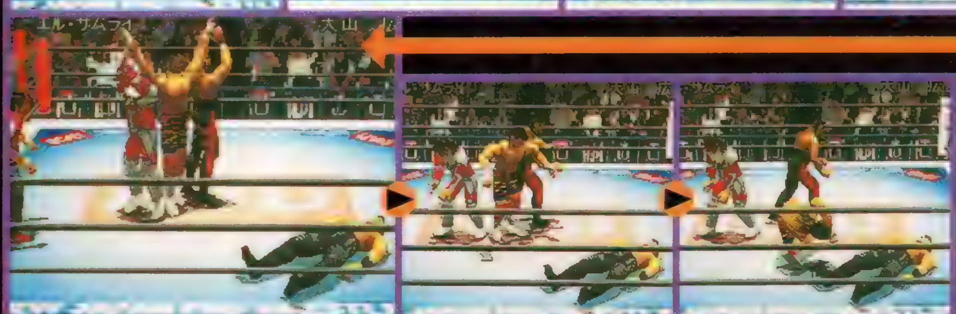




バックドロップ

橋本＆武藤組がムタを投げているシーン。ツープラトンのバックドロップだけに「叩きつける」というよりも「倒れ込む」ように投げている。奥でダウンしているのは猪木だ。





アームブリーカー

ジュニアヘビーチームがヘビー級の天山を捕らえたシーン。それぞれの腕をねじりつつ肩に担ぎ上げ、タイミングよく肩に叩きつけている。天山のダウン姿がまたリアルなのだ。


CAPCOM
for
NEXT
3D-GENERATIONS
HAYATO
JUNE
GAMOF
SATURN
GORE
GERELT
VECTOR
RIMGAL
ZELKIN
BILSTEIN
DEEPなシステム。
DYNAMICな攻
DESIGN
なキャラクター。
D×4が3Dを超越する。
株式会社カプコン
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 03-5950-4820
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 (092)441-1991
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!
http://www.capcom.co.jp/


STAR GLADIATOR DEMO MOVIE CD-ROM
映像でみる体験
CD-ROMをプレゼント！
先着25,000名様に
「スターグラディエイター・デモムービーCD-ROM」をプレゼントします。
※ゲームプレイができるCD-ROMではありません。
応募要項●官製ハガキに住所・氏名・年令・学年（職業）電話番号を明記の上、下記事務局までご応募ください。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。応募先：〒530 大阪市北区天神橋3-6-22-401 スタグラ キャンペーン事務局
事務局電話：06-358-7115
STAR GLADIATOR
EPISODE:I
FINAL CRUSADE
スターグラディエイター
だれもが、挑戦者になる。
プラズマコンボ
プラズマリバース
プラズマストライク
PlayStation
プレイステーション用ソフト
3D対戦格闘ゲーム
'96年10月25日発売予定
標準価格5,800円（税別）
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
広がるプレステワールド!!
10月18日発売
価格5,800円（税別）
伝説のSTGを移
昨年アーケードで　　った
本物のシューティング　ームか
遂にプレイステー　ョンに
他では味わえな　ーザーボン
バーやボスキャラたちがきっと
プレイヤーの胸を熱くさせる！
首領蜂
DonPachi
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べ
ます
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1！
実在する
大リーグの
プレイヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
5つの
モードを
選択でき
ます
11月22日発売
価格5,800円（税別）
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc.
©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
（株）エス・ピー・エス
SPS
オークラ
ホーリング
アンフィニ
太平寺
沖高バス停
セブン
イレブン
福島駅
東北本線
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


"PlayStation"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
PIONEER LDC
魔法少女
プリティサミー
PART1 IN THE EARTH
予価6,800円（税抜）CD－ROM 2枚組
© AIC / PIONEER LDC,INC.
1996年12月発売予定！
●パイオニアLDCホームページ「八方美人」

新会社設立。

KCE名古屋

10月1日設立



■コナミ開発グループ（国内）

アミューズメント(AM)機器事業本部	神戸	：業務用ビデオゲーム，技術開発
ゲーミング(GM)機器事業本部	神奈川	：業務用メダルおよび大型機器
クリエイティブ プロダクツ(CP)事業部	東京/港区	：キャラクターグッズ，出版
コナミコンピュータエンタテイメント ジャパン (KCEジャパン)	東京/渋谷区	：PS，SS，N64，業務用，CG制作
コナミコンピュータエンタテイメント 東京 (KCE東京)	東京/千代田区	：PS，SS
コナミコンピュータエンタテイメント 六本木 (KCE六本木)	東京/港区	：業務用ビデオゲーム
コナミコンピュータエンタテイメント 大阪 (KCE大阪)	大阪	：N64，SFC，PS，SS
コナミコンピュータエンタテイメント 札幌 (KCE札幌)	札幌	：PS，SS，N64，ゲームボーイ
コナミコンピュータエンタテイメント 名古屋 (KCE名古屋)	名古屋	：PS，SS，N64，パチンコ用CG&制御ソフト
コナミコンピュータゲームズ 青山 (KCG青山)	東京/港区	：ゲーム開発プロデュース
コナミミュージックエンタテイメント (KME)	東京/渋谷区	：音楽CD，声優・アーティスト，イベント


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TECMO
PlayStation
GALLOP RACER
ギャロップレーサー
ONE AND ONLY ROAD TO VICTORY
3Dジョッキーレースゲーム
本日発売！
PLAYER HORSE
テクモから新感覚の「ジョッキーレースゲーム」の登場！
秒間20万ポリゴンを超える美しいグラフィックで、
迫力満点のレースシーンが再現！
ブライアンでテイオーで府中のターフを駆け抜けろ！
©TECMO, LTD. 1996
1996年9月27日発売
定価5,800円(税別予価)
テクモインターネットスタジオ
アドレス／http://www.tecmo.co.jp
テクモ株式会社コンシューマー事業部
東京都千代田区九段北4-1-34
TEL 03-3222-7625 FAX 03-3222-7643

「強さ」と「美しさ」を究めると囲碁はこうなる

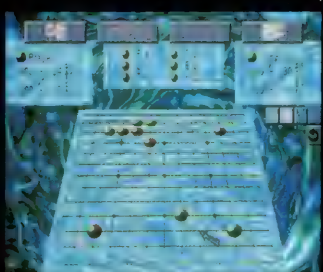


PlayStation

GO II Professional 対局囲碁

プレイステーション版

10月25日発売予定
価格6800円(税別)







クラシックの名曲を聴きながら カラフルな画面で格調高い対局を 至高の強さと美しさを持つ 本格囲碁ソフトついに登場!

GO II Professional対局囲碁の特長

- ◆英OxfordSoftworks社製の本格対局囲碁ソフト
- ◆棋力にあわせて12段階の強さが設定可能
- ◆最強モードはソフトとしては世界有数の実力
- ◆初心者でも楽しめる9路盤、13路盤モードも搭載
- ◆盤面表示は2Dと3Dから選択可能
- ◆お好みにあわせて碁石6種類、盤6種類、背景9種類が設定可能
- ◆BGMのクラシックは7種類、気分にあわせて選択可能
- ◆局面の自由設定機能搭載
- ◆2～9子の置碁設定も可能
- ◆棋譜保存・再生機能搭載
- ◆勝敗は日本式、中国式から選べる自動判定機能
- ◆マウス対応で操作が簡単

MYCOM
毎日コミュニケーションズ

〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
出版事業部 TEL.03(3211)2568

プレイステーション版「ザ・タワー」
近日、建設予定。



New 自由の女神型ボーナスマップ
あらかじめ用意された4つのマップのいずれかひとつでTowerグレードのビルを完成させると、自由の女神の枠を持ったボーナスマップで遊ぶことができます。台座の中には様々なテナントを建設することができます。女神の冠部分に用意された展望室に観光客を導き入れましょう。

外観モード
建設したビルの外観を眺めることができます。外壁に巨大なタワービジョンを設置すると、本物のCMを放映することもできます。もちろん放映料は、プレイヤーの資金として加算されます。

New 3Dモード
プレイステーションならではの新機能が、この3Dモード。ビル内を3Dビューで歩き回ることが可能になりました。階段、エスカレーター、エレベーターを乗り継ぎ、ビルに入り込んだ泥棒を捜しましょう。

BONUS edition
ボーナスエディション



発売予定
'96年11月
予価：6,800円

初回特典
特製メモリカード用巾着

The Tower
高層ビルシミュレーション[ザ・タワー]

数万という住人が、あなたの創るビルで生活をはじめる!
積み木感覚でオフィスや住宅などの数々のテナント類を積み重ねながらビルを育ててゆく超高層ビルシミュレーション。目標は人口8000人、そして最上階の大聖堂で盛大な結婚式が行われると・・・。テロリストからの脅迫、高層ビル火災、財産を狙う泥棒など数々のイベントを克服し、真のビル経営者を目指してください。クリスマスにはサンタが1年の苦労をねぎらってくれることでしょう。さあ、巨大ビル経営の醍醐味を存分にお楽しみください。

オープンブック株式会社 〒261-71 千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブイースト15F
HOMEPAGE www.open-book.com TEL.043-297-6412(ユーザーサポート専用)
OPeNBooK



11月22日発売

『トゥルー・ラブストーリー』

予約キャンペーン開始!!

世界で1枚だけの
プレミアム・テレカをプレゼント!!

『トゥルー・ラブストーリー』特製テレカがなんと891名様に当たる予約キャンペーンを実施！『トゥルー・ラブストーリー』のソフトを予約された方には、女の子9人のテレカを各99名様、合計891名様に抽選でプレゼント しかも、各女の子ごとに2～100までの番号がナンバリングされているから、世界にたった1枚しかない超貴重もの(！)なのだ 速攻で予約して、好きな女の子のテレカをもらっちゃおう！

 ＊テレカのデザインは、実際のものと異なる場合があります。

✂キリトリ線

●応募方法

1 予約用紙にキミの住所・氏名など必要事項を記入し、欲しいテレカの女の子の名前と番号(No.2～100)をひとつだけ明記してください。
例：桂木綾音 — No.15 ＊No.1は、各声優さんが所有します。
2 店頭で『トゥルー・ラブストーリー』を予約して、お店の人に証明のハンコを押してもらいましょう。
3 予約用紙を封書に入れるか、ハガキに貼り付けて事務局まで送ってください。ハガキの場合、予約用紙が絶対にはがれないようご注意ください。(はがれた場合、無効となります)各女の子の番号ごとに抽選し、それぞれ当選者1名を決定してテレカを発送します。 ＊当選の発表は発送にかえさせていただきます。

●宛先：〒100-91 東京中央郵便局1180号
アスキー『トゥルー・ラブストーリー』予約キャンペーン係

＊お問い合わせ：『トゥルー・ラブストーリー』キャンペーン事務局/TEL03(5998)2947
〈月～金曜日10:00～18:00(祝・祭日は除く)〉

締切：平成8年11月8日消印有効

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

✂キリトリ線

『トゥルー・ラブストーリー』予約用紙

電撃PS

ご住所

TEL

お名前

女の子の名前 — No.

年齢 職業

＊女の子の名前、ナンバーは、ひとつだけ記入してください。

＊お店の方へのお願い：ソフトを予約された方に、お店のハンコを押してあげて下さい。



トゥルー・ラブストーリー

1人の高校生を
4つの季節が"恋"色に染めるとき
9つの"華"が微笑みかける
時には笑い、時にはすねてみたり
思春期によくある男女の気持ちは
川を下る笹舟のように揺れ動く
"転校"という学生ゆえの悲しみも
ステキな思い出の数々が優しく包み
心の"花"となっていつまでも咲き続けるだろう
恋のアンバランス、いっしょに楽しんでみませんか?

トゥルー・ラブストーリー

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥5,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	11月22日		

自宅でしっかり確認



主人公の1日は自宅から始まる。ここでは町で買ったり校内で拾ったアイテムの確認やカレンダーで1カ月の日程表をチェックすることができる。

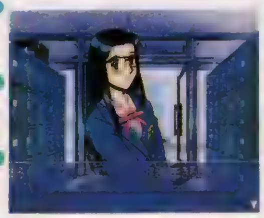
また、帰宅後は妹のみさきの部屋へ行って会話も可能。みさきは女の子同士の強みもあって、主人公が学校で出会う女の子の情報に詳しいのだ。彼女から主人公に対する女の子たちの感情を知ることができるぞ。こまめにチェックせよ。



▶女の子の感情を表す画面。恋愛度と友人度の関係に注目!

「おはよっ」と彼女から♥

女の子とある程度親しくなると、登校途中の並木道や校門、校舎の昇降口といった場所で、彼女たちから挨拶してくる。ターゲットの女の子から「おはよっ」なんて声をかけられたら、その日1日がハッピーな気分♥ これで女の子と親しくなれたかわかるってワケ。

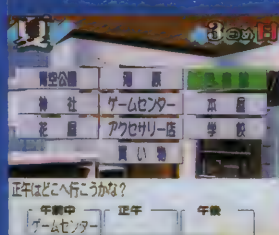


▲憂鬱な学校も、朝から女の子に挨拶されたらルンルン気分だよね。親密度が上がったのかな?



♥休日は町にくり出せるぞ

日曜日は、当たり前だけど学校は休み。女の子たちも当然のことながら、町でショッピングしたり友だちと待ち合わせをしたりする。そこで、女の子の行きそうな場所をチョイスして、午前中、正午、午後の3つの時間帯にいろんな場所へ行ってみよう。運が良ければ楽しい会話ができるぞ。また、女の子と約束をしていれば、デートも楽しめちゃうのだ。



▲日曜日の朝、どこへ行くのか1日のスケジュールを決定する。



▶デートの約束をしていれば、約束の時間と場所に彼女がいるよ。

SYSTEM

主人公の1日はこのように流れる

今回は、ゲームの流れをつかんでもらうために、主人公が１日の内できる行動をまとめてみた。ゲームの期間は１カ月。基本的に自宅と学校を往復しながら、女の子のいそうな場所をチョイスする。そして女の子たちとの会話を通じて彼女たちの好感度を上げていき、最終日に告白してＯＫをもらうのが目的だ。ステキな学園生活を満喫しよう。

また、スタート時に四季の中から好きな季節を選択でき、季節によって登場する女の子が変化し、イベントもシーズン限定のものなどが用意されている。何度も繰り返して楽しめ、とってもお得な感じ。



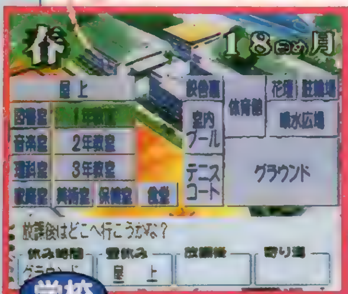
▲廊下でいきなり女の子がぶつかってきた。彼女の名前は後藤育美っていうんだ。



▼指定した場所へ行っても、時間帯によって空振りに終わることもしばしば。

学校内で女の子を捜せ！

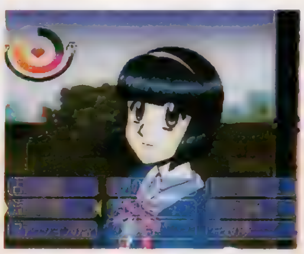
まず最初に、主人公が学校ですることは、あらかじめ１日の行動パターンを決めること。休み時間、昼休み、放課後、寄り道の４つの時間帯にどこに行くかを選択すれば、あとは時間の経過と共に自動的に移動する。女の子がその場にいれば会話ができ、徐々に主人公に対する好感度を上げられるのだ。また、日時と場所が合えば、イベントが起こることもある。女の子を追うのだ！





いっしょに帰ってアプローチ♥

女の子の好感度が上がると、学校の帰りに女の子の方から一緒に帰ろうと誘いがかかる。ここでＯＫと返事をすると、このゲーム独自のシステム〝下校会話モード〟に入る。このモードは、下校時に女の子と歩きながら会話するもので、画面の演出もそれっぽくなっている。いろいろある話題の中から彼女が興味を示しそうなものをチョイスし、会話を盛り上げていく。いい雰囲気になってきたら、ほめたり、手を握ったりして一気に急接近！　彼女の気分しだいでは、日曜日にデートに誘うことも可能だ。



▲女の子の心の状態はリアルタイムで変化するので、選択するタイミングも重要なのだ。



▼会話がうまく行かないと、女の子は不機嫌そうにその場を去ってしまう。ム、ムズイ……。





◀▼１日に１回しかチャンスはないけど、女の子によって行きそうな場所が想像つくので狙ってみよう。意外なイベントがあるかもよ。



寄り道すればあの子に会えるかも

学校で寄り道の場所を選択すると、帰り道に道草をすることができる。行ける場所には公園や河原、図書館、繁華街などがあり、ここでも女の子と出会うチャンスがあるというワケ。会話でも学校では聞けないような内容があったり、時にはイベントが発生することもあるぞ。まっすぐ帰って自宅でゆっくりするのもいいけど、やはり女の子に好かれるためには寄り道も大切なのだ。



爆炎の中を突き抜ける！ 光
かつてないスピードと迫力を

最終
final

世界に「終末」をもたらす「最終」兵器、それを阻止する「最後の」切り札。「ファイナリスト」というタイトルには、さまざまな意味がある。





ファイナリスト
FINAL





荒廃した近未来。地球を救う人類最後の切り札が、今発進する。

finalist ファイナリスト

最終兵器 final weapon

よりも速く、鋭く!!
誇る3D・STGここに登場！

ジャンル	3D・STG
価格	¥5,800
メーカー	ギャガ・コミュニケーションズ
発売日	10月4日
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)



▲発進直後に母艦が撃破され、敵防衛網のまっただ中に取り残された「B1 [illegible] エンドの、文字どおり [illegible]

STORY

荒廃した近未来、人類による戦いの歴史はなおも尽きることなく繰り返されていた。国々は環境の悪化を危惧しながらも兵器開発をやめることはなく、自然のバランスは急速に失われていった。

そんな暗たんとした世界に、1人の男が現れた。一国の独裁者として君臨していた彼は、自国の総力をあげて、全世界を一瞬のうちに消し去れるほどの強力な兵器を開発する。他国の人々はおろか、彼自身の国に住む人間たちですらその兵器が無くなることを望んだが、独裁者は兵器を手放そうとはしなかった。人々の不安がつのる中、攻撃揚陸艇「B1クラフト」が今超破壊兵器を抹消するために発進する…。

IST



兵器
weapon

[illegible]



閉鎖された空間での死闘！

迷路のように入り組んだ通路での戦いが、このゲームの基本コンセプト。狭く閉鎖された空間で展開されるシューティング＆チェイスは、アクション性、臨場感ともにバツグン！

高速
hi-speed

3D・STGの自機が光のように速かったら？　「ファイナリスト」ではその爽快さを実感できる。もっとも、その速度についていければだが。

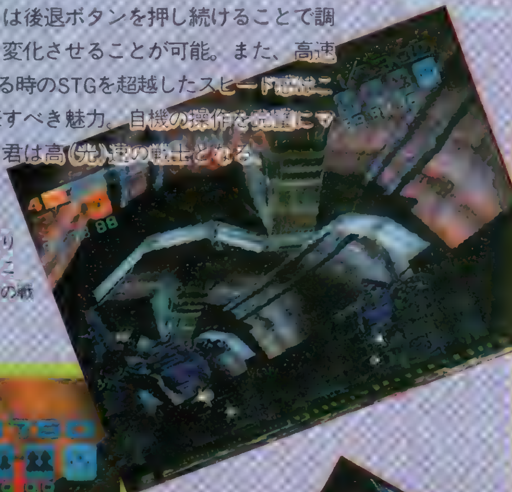
レースゲームもかくや 未来は高(光)速の判

君よ光速なれ

プレイヤーが操作する「BIクラフト」はホバータイプの特殊揚陸艇。よって普通の3D・STGに登場する戦闘機などと比較すると、少しばかり実際の操作感覚が異なる。どちらかと言えば、操作感覚はレースゲームの車に近いのだ。自機の移動スピードは、前進ボタンまたは後退ボタンを押し続けることで調節でき、幅広く変化させることが可能。また、高速でプレイしている時のSTGを超越したスピード感はこのゲームの特筆すべき魅力。自機の操作を完璧にマスターした時、君は高(光)速の戦士となる。

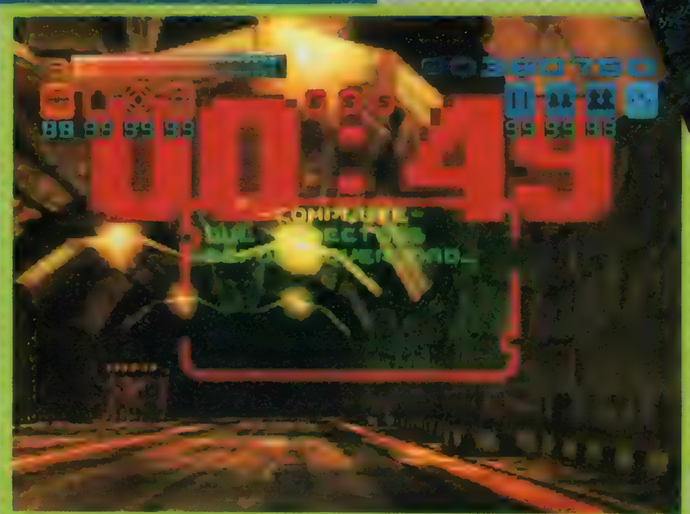


▲スピードに乗った状態ならレースゲームでは定番のドリフトも可能。



▶敵のメカをハイスピードで振り切り逃げるといった、このゲームならではの戦略も取れる。





▲制限時間内にゴールを目指すタイムリミット・レースこそ、優れたスピード感がいかんなく発揮される最高のステージだ。



▲たまに手に入るスピードブースターを使うと、一定時間だけ自機のスピードが爆発的にアップする。



のスピーディーなゲーム展開！断と行動によってのみ開かれる。





◀機能的に洗練されたフォルムが美しい、未来型のメカが続々登場。強力な敵として立ちはだかるぞ。





▶メカと比べて障害物やオブジェは意外にレトロ。不思議と違和感はないのだが。



勝利こそ未来

母艦は破壊され、味方の援護は望むべくもない。こんな八方ふさがりのシチュエーションでゲームはスタートする。この絶望的ともいえる状況を戦って打破するしか、プレイヤーが生き残るすべは残されていないのだ。近未来の世界で展開される、自分と人類の生存をかけた戦い。独裁者の狂気が生んだ超破壊兵器との対決の後に、待っているのは希望の明日か、それとも虚無の世界か…？　それはゲームの設定でありながら、ひどくリアルな架空の「未来」。



なめらかな移動に注目！

ゲームの卓抜したスピード感を支えるのは、自機の移動速度に合わせてまったく違和感なく流れる画面のスクロール。スピードに乗って、突風のように通路を疾走する時の気持ち良さはこたえられない。

未来

future

ストーリーやグラフィック、世界観など、いろいろな部分から「近未来」の香りを嗅ぎ取れるこのゲーム。練り込まれた設定はＳＦ映画も顔負け。

finalist **ファイナリスト**

突風のように疾走し、敵を撃ち抜く。光速の戦士、ＰＳに降臨

高速未来 hi-speed future

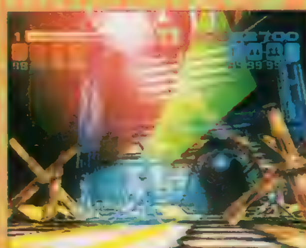
爆発

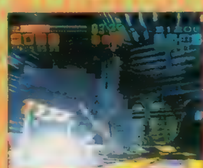
bomb

3D・STGから切り離せない効果として「爆発」がある。この当たり前のエフェクトも、センスの優劣を見る基準の1つではないだろうか

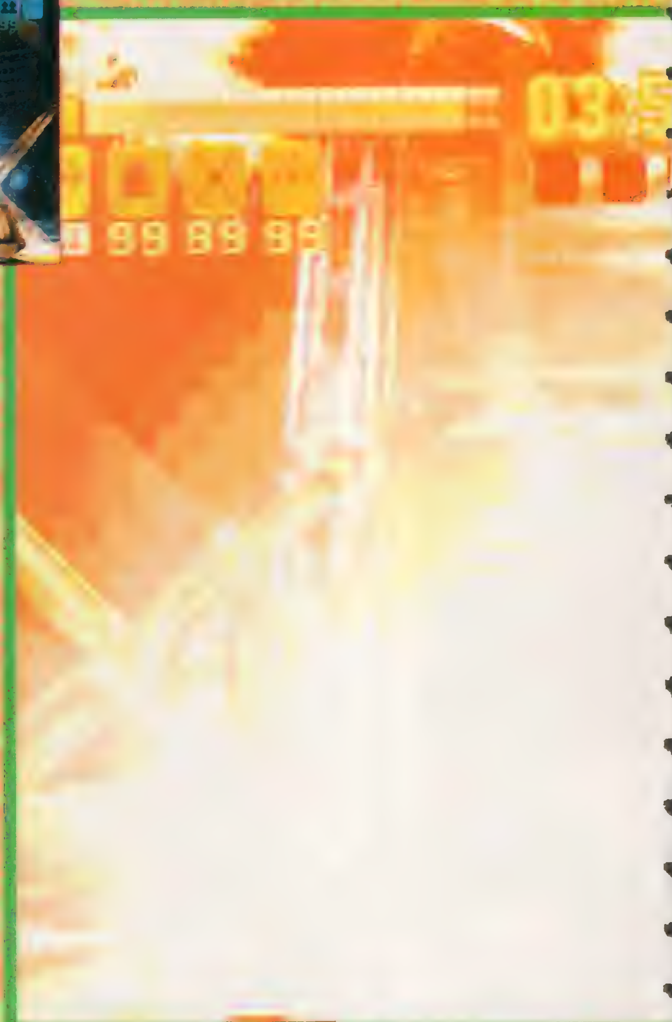
ドーム状に立ちのぼる炎 あらゆる要素から、爆発







▶弾丸が直撃した爆発、地雷を踏んだ爆発、メカを破壊した爆発など、ひとことで爆発と言ってもその種類はさまざま。爆発したものによっても、規模は全く異なる。



甘美な破壊の衝動

スピード感と並ぶこのゲームのもう1つの魅力に、ド派手な「爆発」の演出効果がある。撃破したメカの大小によって爆発の規模を変え、爆炎、爆音、爆風まで再現している演出効果はとてつもなくリアル。ゲーム中に絶えず挿入されるこのエフェクトが、臨場感や迫力を盛り上げる重要な役割を果たしているのだ。爆破というと破壊や混乱を引き起こす殺伐としたイメージだが、ゲームの世界なら、そんなことはおかまいなし！　甘美な破壊の衝動に誘われるまま、存分に暴れるのがプレイヤーとしての正しい選択だ。ひいてはそれが、ゲームの攻略にもつながる。



finalist ファイナリスト

爆発炎上 bomb explosion

爆炎、爆音、爆風。「超爆」の向こうに、人類の勝利が見える。

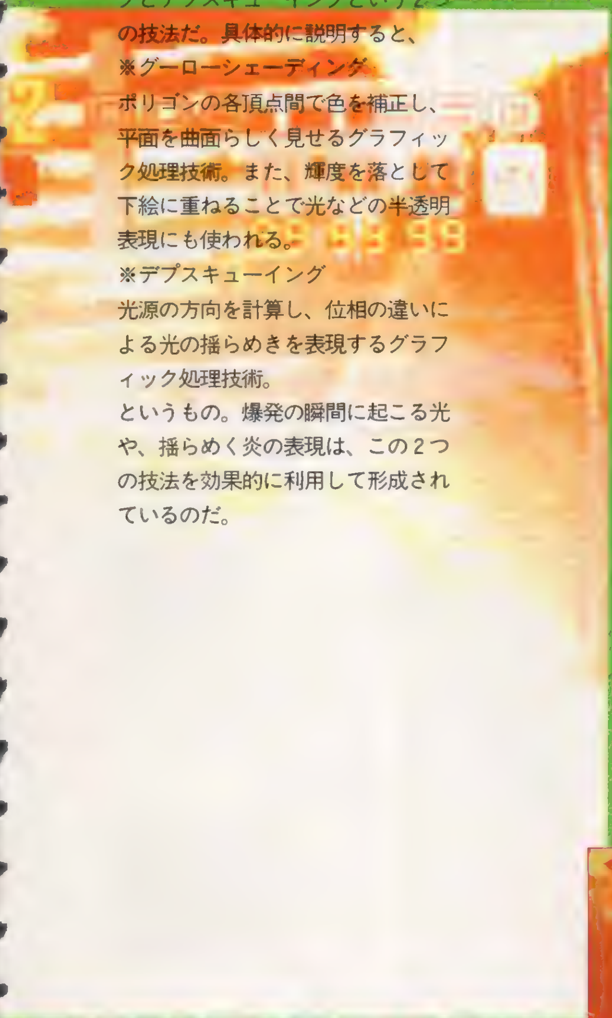
の質感、閃光、爆音…！ の迫力をゲームに完全再現!!

爆発を表現する上で非常に役立っているのが、グーローシェーディングとデプスキューイングという２つの技法だ。具体的に説明すると、

※グーローシェーディング
ポリゴンの各頂点間で色を補正し、平面を曲面らしく見せるグラフィック処理技術。また、輝度を落として下絵に重ねることで光などの半透明表現にも使われる。

※デプスキューイング
光源の方向を計算し、位相の違いによる光の揺らめきを表現するグラフィック処理技術。

というもの。爆発の瞬間に起こる光や、揺らめく炎の表現は、この２つの技法を効果的に利用して形成されているのだ。

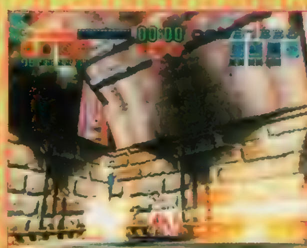


新たな創生の胎動

「ファイナリスト」には初期装備のマシンガンの他に、数多くの武器が登場する。ステージのあちこちに隠されているアイテムを入手すれば、自機の攻撃力はどんどんアップしていくぞ。武器はその種類によって、威力や特徴、使用用途などが異なる。それぞれがどんな場面で効果を発揮するのかを知れば、その性能を十分引き出せるようになるのだ。武器で破壊し、バラバラになったメカを見るのは虚しく、もの悲しい。だが破壊は新たな創造へとつながるものだとも言う。その「破壊の美学」も、このゲームの根底に流れるテーマの１つなのである。



◀爆発の後に放射能を放出し、エリア一角を丸ごとダメージゾーンにしてしまう危険なターゲットも存在する。放射能の濃度が高いほど、受けるダメージも大きくなる。

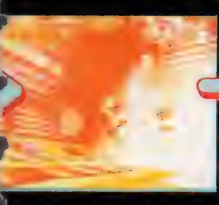


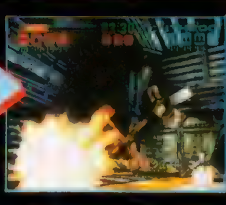


炎上

explosion

[illegible]





迫り来るリアルな炎！

爆発は閃光を放つ「美しいもの」である前に、高熱で周囲を包む「危険な現象」でもある。自機は爆炎に巻かれるとダメージを受けてしまうのだ！

徹底 complete

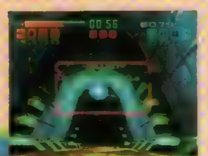
プレイヤーに課せられるさまざまなミッションの内容を攻略法も踏まえて徹底解説。ゲームの基本を理解することから、すべてが始まる！

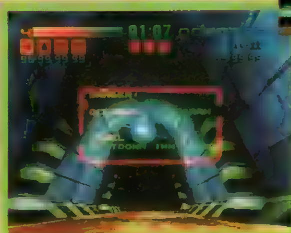
人類を危機から救うための孤独な戦いで勝ち残るため

クリアの条件には大まかに4つの種類があるのだ

ミッションクリアの条件は、大まかに右で紹介している4つのパターンに分けられる。必要なアイテムを入手した後でボスを倒すといったような、複数の条件を満たさないとクリアできないミッションもあるぞ。



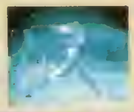




▲スタート時にミッションのクリア条件が画面に表示される。ただし英文で。最初からいきなり敵が襲ってくるステージでは、見ている暇すらない。

タイプ1 特定の敵を倒す

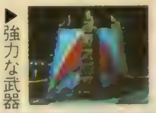
倒すべき敵キャラは、ボスとしてゴール前に立ちはだかっている場合がほとんど。当然ザコよりはるかに手強い。



▶動きを覚えるのが攻略への近道

タイプ2 アイテムの取得

条件のアイテムは、たいていボスに対抗するための武器である。よってタイプ1と重複する場合が多い。



▶強力な武器を集めてボスに対抗する。

タイプ3 特定のターゲットを破壊する

プルトニウム貯蔵庫など、敵の基地が機能するための主要となる装置を破壊するのだ。



▶巨大な爆発を起こす物もある。注意。

タイプ4 制限時間内に設定されたポイント、またはゴールに到着する

敵の追撃を振り切りながら、制限時間が無くなる前に脱出口を駆け抜ける操作テクが重要。



タイプ1 できるだけダメージを抑えるよう努力しよう

脱出口の直前でボスと戦うことになるのが普通だが、スタート直後からボスとの戦闘が始まるステージもある。強敵と戦うための余力を残す必要があるので、ザコとの戦闘では極力ダメージを受けないよう慎重に戦おう。流れ弾や爆発に注意。





▲ボスと出会った時点でエネルギーが残り少ないと勝算は薄い。



強敵続出

強力なザコ敵の殲滅が任務のミッションも辛い！

タイプ2 こまめにマップを見ながら進め

セレクトボタンで呼び出せるマップ画面には、アイテムがある場所が示されている（「○」が表示されているポイント）。それを頼りに最短ルートを通ってアイテムを集めよう。敵とのムダな戦闘を避けるのだ。

マップでアイテムの位置を確認せよ





▲アイテムの取り忘れがないよう、こまめにマップを開いて現在位置を確認しながら探索しよう。





▲敵がアイテムを隠し持っていることもある。偶然見つけられれば幸せな気分。

エージェント養成講座！に、必要な知識を吸収せよ!!

ゲーム前半の6つのステージを紹介だ！

ここでは、ゲームの前半に当たる「INDUSTRY＃１」から「TUNNEL＃２」までの６つのミッションの内容を紹介しよう。前半のミッションとはいえ、クリア条件はそれぞれ異なっている。タイプ別の攻略アドバイスを参照して効果的なクリア手順を考えてみよう。

① INDUSTRY＃1

特に条件はなく、出口から脱出するだけでクリアは可能。だがパワーアップアイテムがいくつかあるので、ぜひ入手したい。



◀マシンガンが強力になるアイテムが手に入る。

② INDUSTRY＃2

プルトニウム貯蔵器の破壊がクリア条件。貯蔵器は破壊後に放射能を放出する。早急にその場を離れないと被害をこうむる。



◀脱出口の前では強力なメカが立ちふさがる！

③ INDUSTRY＃3

前と同じプルトニウム貯蔵器の破壊が条件だが、攻撃ヘリがしつこく邪魔をしてくる。防衛ラインも強固になりクリアは困難。



◀攻撃ヘリはひたすら無視し、任務遂行に集中。

④ INDUSTRY＃4

初のタイム・リミットステージ。後半のチェックポイントは制限時間が短い。スピードブースターを活用してクリアしよう。



◀最後のチェックポイントは、制限時間５秒！

⑤ TUNNEL＃1

プルトニウム貯蔵器を破壊し、しつこく追ってくる戦車を葬らねばならない。閉じているゲートはボスの戦車に開けさせる。



◀閉まっているゲートの前に戦車をおびき出せ。

⑥ TUNNEL＃2

レーザー爆薬を入手し、ボスの追跡ロケット「ウォーカー」を倒すことが条件。ウォーカーはシールドを破らないと倒せない。



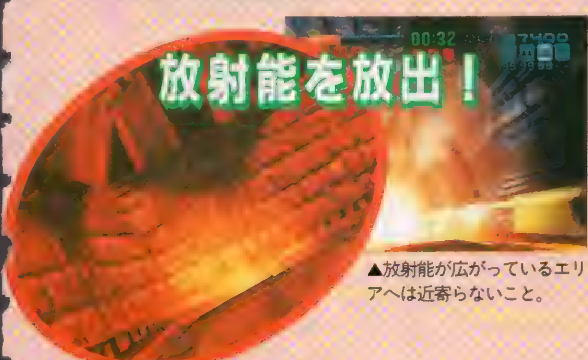
◀ウォーカーは玉砕戦法に出ることも、ひえっ！

タイプ3 慎重さが成功のカギ。じっくり攻めよう

ターゲットの周りに敵のメカが配置されている場合には、まず敵のメカを全滅させてからターゲットを破壊する。クリアに時間の制限はないので、安全な方法で堅実に任務をこなしていこう。プルトニウム貯蔵器は遠くから破壊するのが吉。



▲貯蔵器を守るメカをまず破壊。その後ゆっくり貯蔵器を攻撃しよう。



▲放射能が広がっているエリアへは近寄らないこと。

タイプ4 つちかわれた操作テクニックの見せどころだ！

スピードに乗った状態での操作に慣れていないうちは、無理に最高速で進もうとせず、自分が対応できる速さで安全運転を心がけよう。壁にぶつかって失速するよりそっちの方がマシだ。



▲何度か挑戦してコースを覚えればクリアが楽に。

攻略 tactics

基本的なテクニックを修得し、経験を積んでいけば、「最終兵器」同士の壮絶な戦いをじかに体験できる日はそう遠くないだろう。


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
迫り来る敵は一発撃破！
鉄壁の守りを誇る敵軍。不意の侵入者を狙ってあらゆる角度から攻撃をしかけてくる。マシンガンを連射！手榴弾で撃破！トドメはスーパーボムで一網打尽！
超爆
邪魔な障害物をダッシュで破壊！
刻々と迫る時間との戦い。勝つには一切の躊躇なく、迷路を駆け抜ける度胸が必要だ。行く手を阻む障害物は、ダッシュをかまして粉々に撃ち砕け！
通路の扉も爆破で突破！
複雑に入り組んだ迷路。ゲートを開くカギが見つからなければ、ミッションの達成は不可能だ。爆弾を投げ込み、扉をこじ開け、力技で迷宮を走破！
NEON
発売元：GAGA
URL http://www.gaga.co.jp/
ソフトの内容および発売日は、改良等の


GAGA INTERACTIVE
a unit of GAGA communications inc.
PRESENTS
Game Tuned by GAGA Communications.
Designed by Sony Music Communications.
ファイナリスト
FINALIST
3Dミッション・シューティング
1996年10月4日発売 定価5,800円(税別)
1996.10/4 ON SALE
ocean
© 1996 Ocean Software Limited.


新作3本連載開始
月刊 電撃コミック
ガオ!
11月号
好評発売中
特別定価450円
新連載 その1
失われし24の聖痕を求めて
伝説の勇者が立ち上がる!
新・聖痕のジョカ
原作/大塚英志 作画/相川 有
新連載 その2
オエドの平和を守るため、いけいけ妖怪バスターズ
JAJA姫武遊伝
原作/中村うさぎ 作画/衣谷 遊
TVアニメ放送決定!
好評連載中
エルフを狩るモノたち
矢上 裕
10月3日～テレビ東京 木曜日25:15～25:45
新連載 その3
目指せ!宇宙撫子(コスモビューティー)!!
体操服が私たちのコスチューム!
バトルアスリーテス
大運動会
中野 友貴
C 1996AIC/PC


PCエンジンファンもよっといで!
NEC
PC-FX
美少女づくしのPC&FX情報満載!
FX本体プレゼント企画もあるぞ!
巻頭大特集!
BLUE BREAKER
▶「BLUE BREAKER」
ギャル充実度ナンバー1を誇るFX
「BLUE BREAKER」「女神天国II」
「同級生2」「アンジェリーク」など、
G'sエンジン11月号は
どこから切っても美少女だらけ!
さらに! マニア垂涎のG's Museumは
お待たせしました!「スレイヤーズ」の登場だ!
▲「女神天国II」
PS・SS・N64のソフトもチェック!
「ラングリッサーIII」「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」「サクラ大戦」などなどなど。
▲「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」
究極のギャル・ゲーム・グラフィックマガジン!
電撃G'sエンジン
DENGEKI G's ENGINE
11月号は9月30日(月)発売!

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

さて、そろそろPSにも本格的なRPGの波がやってきつつあります。豊富な実績を持つメーカーが満を持して送り出す大作の数々に、今から目が離せません。

レビュアー紹介

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。点数は、ややきびしめ。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少し甘め。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。『キングスIII』などを担当。

厚美清司
ぶらっと旅に出ていて仕事をしないと思っていたら、突如帰って来て、ひと騒動起こす迷惑なアレの人。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌『エターナル～』などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

入道先生
健康診断では、採○カップになみなみと注ぎ得意満面の笑み。タンパク質は入ってないですよとやけに力説。

PON
RPGと育成SLGが好きな女性レビュアー。『ときめき』や『ペルソナ』などの濃いページを担当。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

ほやへ田島
昔は『WIZ』や『ウルティマ』などの硬派なゲーマーだったが、最近はギャルゲーに一転。見損なった。

ウキキ松崎
電撃G'sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

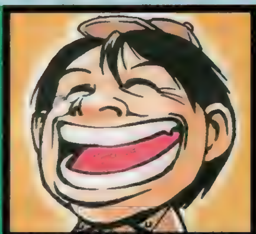
アイルトン・セナ カート・デュエル

■ギャップス■RCG
■9月13日■¥6,800



音速の貴公子アイルトン・セナが愛したという、カートを題材にしたRCG。セナのデータも収録。

岩崎啓眞



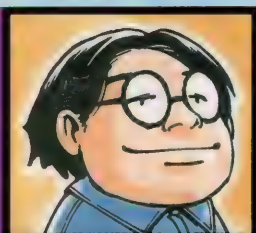
ゲームを愛するクリエイター

最近、仕事が3つぶんぐらいに膨れ上がってます。そのうちの1つにものすごく時間を喰われて、毎日会社に泊まるような生活をしてます。まったくもってキツいです。そのうえ今回は…『ペルソナ』のプレイに時間を喰われてハチャメチャにきつかった。RPGのレビューはつらいです。

ロードが遅いのを除けば、操作性は問題なし。なおかつレースゲームとしてはかなり面白くできている。惜しいところとしては、まず処理落ち。敵が数台前にいたりすると、処理速度が重くなる。次に面白くなるまで時間のかかるところ。リアルなぶん、慣れるまでが大変なのだ。もう一味あれば、確実にワンランク上がるのだが。あとコンピュータが嘘っぽい走りをするのも気になった。レースゲーム好きにはオススメ。

70

ウォルフ中村



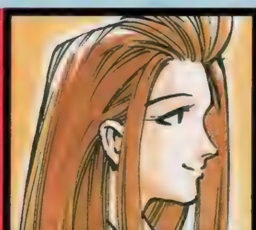
格闘・SPGの好きなベテラン

ゲーセンの『ストZERO2 α』で旧ザンギと再会して以来、ほぼ彼しか使わなくなりました(笑)。どうしても一部のキャラにはかなわないけど(ZEROダルシムとか)、懐かしいやらうれしいやら…。オリコン発動ボタンを用意したうえで(彼には意味がないけど(笑))PS版を出してくれないかなぁ。

カートの雰囲気はよく出ている。が、ある程度走らないと方向転換できないし、ライバル車の幅寄せも理不尽なので、ゲームとして見るとつらい。コースアウト後の処理に「そのままでは曲がり切れそうにない場合、車の向きを勝手に変更する」というのがあるが、いきなり景色が変わるのも戸惑うだけだ。視点切り替えも不便(予選時の設定が本戦時に無効化される)。とりあえず2周クリアしたけど…イマイチ燃えなかった。

65

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

髪が肩下20センチくらいまで伸びて少し重くなったので、家でブリーチを試みました。だいたい30分でできる予定だったんだけど、その最中に友人と電話でおしゃべり。時間を忘れ、ブリーチしてることも忘れて話すこと1時間。気づいたら髪は茶金色。おかげでヤンキー呼ばわりされてます(涙)。

カートゆえに視点が低く、なかなかのスピード感。ちょっとクセはあるものの、カーブでは軽い車体がほどよく流れ、ストレートではグーンと加速してくれるので、リアルで爽快な走行を楽しめる。ただ、トップを取らないと次のレースに進めないのがツライところ。敵カートと接触すると、スピードがガクンと落ちてしまうのも、難しさに拍車をかけている点かな。最後の対セナ戦をやってみたいなら、努力すべし。

70

Part2代表 城イドム



それぞれのスペシャリストたち

最近メニューその他を英語(ローマ字)で表示したゲームが目立つ。これでは、パッと見てその意味するところがわかりにくいので、結果的にとっつきにくくなっているケースが多い。お子様を中心に、そんな不満を感じている人も多いと思うので、配慮をお願いしたい今日この頃っす。

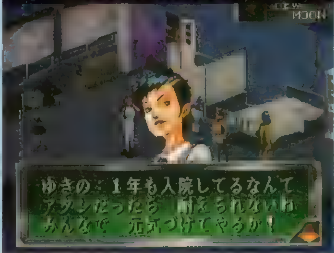
<レビュアー　城イドム>
スピード感は合格だけれど、敵車がカーブではインケン、直線ではヤタラ弱いなど、ライバルとの駆け引きの部分がもう1つと思う。RCGとしての難度も高めで、コース全体の変化にも欠けるため、私はいまいちアツくなれなかった。実際に走るまでに各メニューを順々に選ばなければならない点が少し気になる。あと、ネジコンを持っていない人は点数をマイナス5点と思っていいぞ。

60

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

女神異聞録 ペルソナ

■アトラス■RPG
■9月20日■¥6,800



聖エルミン学園を舞台に展開するメガテンシリーズ最新作。仲魔に代わる「ペルソナ」がキーワード。

ゲームはボリュームたっぷりで、しかも非常に面白い。特に女神転生シリーズとは思えないくらい、序盤のとっかかりが楽で早いので、一気にのめりこめる。問題点としては、戦闘の長さ。平均して3分近くかかるのでかなりつらい。また戦闘の効果アニメはかっこいいのだが、長い上に戦闘アニメをオフにできないのがキツイところ。だが、その遅さを超えた面白さがあると思うのでぜひプレイしてほしい。オススメだ。

85

プレイ時間の8割強を占める戦闘が、とにかくつらい。操作性や演出は悪くないものの、エンカウント率が高い上にかなり長引くのだ。何回かクリアしたくなるゲームだけに、サクサク進むようにしてほしかった。ゲーム終盤では2～3時間おきにしかセーブポイントが出てこないのも×（全滅するとロードし直すハメになるため、やる気が失せる）。主人公名に「宏」という漢字が使えない点も、個人的にショックでした(笑)。

70

待ってました！　純粋にストーリーが楽しめるRPG。話に学園が絡んでいたり、キャラクターごとにアクマがついていたりして、全体の雰囲気がなんとなく「if…」に近いから、好きだった人はぜひプレイしてほしい。戦闘のアニメがカットできず、かなり時間がかかるのがツライところだけど、それでもどんどん遊べてしまうおもしろさ。アクマとの会話もわかりやすくなっているし、アクマ自体キュートでグッドです。

85

<レビュアー　PON>
伏線いっぱいの物語、登場人物の人間関係などはシリーズ最新作として申し分ない。しかし、フォーメーションや合体のシステム面でちょっと不親切かなと思えるところも。また戦闘が長くなりがちなので、アニメをオフにできればもっと良かったと思う。でも、音声付きバトルやアクマとの会話は楽しいし、愛があれば問題はないかも(笑)。最低3回は遊べるし、買って損はないハズ。

85

アイドル雀士スーチーパイII Limited

■ジャレコ■TBL
■9月20日■¥7,800



個性的な女の子が登場する麻雀ゲーム。PS版ではCGギャラリーもついて大幅にパワーアップ。

まず麻雀ではない。麻雀に似た別のゲームである。内容的には、麻雀でない（に似た、大イカサマゲーム）とすれば、非常に面白く、実に楽しめる。さらに、グラフィックもきれいだし、声優のかけあい漫才も楽しく、オマケもバッチリ。キャラが好きならば、おおむね文句なしのゲームなのではなかろうか。つまり、良くできたキャラクターゲームで、好きな人は買って損はしないタイプ。ゆえにオススメマークはつけません。

80

いかさま麻雀としてはトップクラスのデキ。プレイヤーを楽しませようとするサービス精神が旺盛で、長い間楽しむことができる。価格はやや高めに設定されているが、ボリューム（おまけCD込みで3枚組）を考えると個人的には納得できるレベル。「卓を囲む雰囲気が味わいたい」とか「キャラがしゃべりまくるのはうざったい」という人でもない限り満足できるはずだ。CDアクセスのため、少し待たされるのがとても残念。

85

女の子と勝負して、どんどん味方にしていくっていうシステムがおもしろくて新鮮。この手の麻雀ゲームって、高い役がバシバシ出てくれるからすごーく爽快なんだよね。それに加えて、パネルマッチでいかにたくさんパネルをめくれるか考えながら役を作っていく要素もあって、かなり楽しめました。キャラクターも魅力的だし、麻雀がサクサク進んでいくのもポイント高し。さらにおまけCDも付いてて、言うことないデキです。

90

<レビュアー　ウキキ松崎>
SS版との細かい違いはいろいろあるけど（読み込み時間が長い、対戦モードの背景に絵があるなど）、大きな違いはオマケのボリュームがアップしている点。とくに声優インタビューのムービーは圧倒的にキレイ。しかも数が多い。脱衣シーンでは下着を脱がないけど、コレはコレでけっこうHだと思う。このシリーズのファンなら絶対オススメ。3枚組ならこの値段も納得。

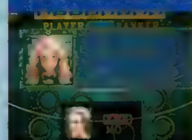
95

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

SUPER CASINO SPECIAL



■ココナッツジャパンエンターテイメント
■TBL
■9月13日
■¥5,800

ポーカーやルーレットなど7種類のゲームが楽しめる。4人同時プレイも可能。

厚美濃司

カジノの雰囲気を出すためか、すべて英語表示。まぁ、だいたいわかるからいいんだけど、日本語と英語を選べるようにしたらよかったかも。操作系もちょっとわかりにくい部分があり、取説を見ないでプレイするとどのボタンが何の機能なのか、混乱する恐れあり。ゲームとしてもあまりにもオーソドックスなので、せめてライバルと争う（ありがちだけど）ストーリーモードみたいなものがあれば、遊ぶ気になるのにね。

45

城イドム

メニュー画面やゲーム画面のシブさには、センスのよさを感じさせられる。6種類もあるゲームはキチンと作られているし、ルールの説明も聞けるのはうれしい限り（慣れるまで操作手順がやや、わかりにくいけれど）。ただ、それぞれが地味すぎるので、ゲーム全体のインパクトに欠けるのはは否定できない。多人数プレイを想定した画面構成なので、友だちとお酒を飲みながら、プレイするようなときに使えるソフトだと思う。

60

テトリスプラス



■ジャレコ
■PZG
■9月6日
■¥5,800

アーケードで人気のPZGがPSに移植。パズルモードの面数も大幅に増えた。

ウォルフ中村

操作感は、独特のクセこそあるものの及第点。ただ、積み上がる直前でコントロールしにくくなる点と、ブロックが見にくくなる（ことがある）色使い、それにCDを読みに行く回数がかなり多い点は減点材料だ。パズルモードの面数がゲーセン版から大幅に増え、全100面となったのはうれしい変更点。ゲーセンで散々コンティニューさせられたエキストラステージの3面が最終面に設定されているのには、思わずニヤリ(笑)。

75

TAC★

テトリスの移植モノって、やるたびに最初のアーケード版の操作性、バランスのデキの良さを認識させられてきたんだけど、これは比較的よくできていて、対戦、パズルモードとも、バッチリ楽しめました。ただ、パズルモードの難しい問題になると、ブロックの回転に関するマニアックな技を要求される面もあって、知らないと一生解けない可能性も…。そこを楽しめるかどうかで、評価も大きく変わるでしょう。

75

釣りバカ日誌



■小学館プロダクション
■SPG
■9月13日
■¥6,800

『ビッグコミックオリジナル』で連載中の人気漫画を題材にした釣りゲーム。

なんでもゆうこ

ウーン、世に言う釣りゲームって感じとはちょっと違うかなあ。何人かと1対1で釣り勝負をしていくんだけど、魚と格闘するってよりも、パラメータとにらめっこして釣り上げているような感覚。しかも、どの魚でも釣り方が似かよっているから（違うのは、釣り糸をたれる深さくらい）、少しプレイしたら飽きてしまいがち。そのかわり、原作「釣りバカ」の雰囲気は楽しめる。釣った魚が料理できるっていうセンスは好き。

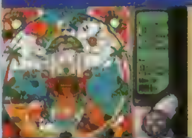
60

厚美濃司

釣り方は非常にシンプルでわかりやすい。でもそれなりにコツはいるわけで、何度かプレイしてみないとまともに釣れない。この「何度か」ってのが実はネックでして、原作より映画の方が好きな私としましては、何度もプレイするだけの魅力に欠けます。原作のノンキな雰囲気は出てるので、その点ではいいかもしれませんが…。突如、料理番組と化す「釣りバカモード」で、魚を3枚におろすムービーにはビックリ。

50

ヴィクトリーゾーン2



■SCE
■ETC
■9月20日
■¥5,800

SANKYOの懐かしい台、11作品と多数のオリジナルの台が収録されたパチンコゲーム。

厚美清司

パチンコはあまり詳しくないんだけど、SCEのゲームをモチーフにした台には興味がわいてくるものがあります。とくに「クライムクラッカーズGP」は、パチンコと3DダンジョンRPGをうまくミックスしていてちょっと遊ぶにはいいかも。ただ、そのとき穴井夕子さんの歌う主題歌が、何度も何度も繰り返しかかるのと、プレイするのにかなり時間がかかる点が非常に気になりました。途中セーブができるのは良。

80

オヤジ西岡

「キングスター」よ「ターゲットI」よ、おお「スーパーコンビ」もあるのか！古き良き時代の名機たちを集めたこのソフト、もう懐かしさでいっぱいです。でもそれだけではなくて、オリジナル台やBGMなどでも楽しませてくれるあたり、ただ実機SLGとして作っているのではない、という意図が窺える。がしかし、硬派なパチンコファンを自称する僕には、それらは"余計な物"に見えた。コレクションに徹してくれればいいのに

65

幻影闘技 SHADOW STRUGGLE



■バンプレスト
■格闘ACT
■9月20日
■¥5,800

闘いでお金を稼ぎ、必殺技を買うことができる異色の格闘ACT。

Z佐藤

ポリゴンを使用しているため、見た目は斬新そうに見える。しかしシステム的には特に新しい部分は見当たらず、ちょっとガッカリ。気になったのは、キャラやダメージの強弱バランスがイマイチなところ。コマンド投げを持っているキャラが強すぎて歯が立たないくらい。ただ、操作性に関してはこれといって問題はなかったので、そこそこ楽しめることは確か。そんなわけで、あまり期待しすぎなければイイかもね。

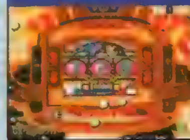
65

ウキキ松崎

見た目はポリゴン格闘なんだけど、プレイした感覚は普通の（「ストZERO2」みたいなもの）2D格闘でした。必殺技を出すボタンが別になっていたり、リングアウトがないなど、新しいシステムがいいね。ただし慣れるまで時間がかかるけど。キャラを育てられるモードもあり、個人的には気に入ったゲーム。「全ての格闘ゲームファンに」というわけにはいかないけど、ぜひプレイしてほしい格闘ゲームです。

75

パチンコ大好き



■セタ
■ETC
■9月20日
■¥5,800

平和の人気機種9タイトルを収録。研究モードでは実際に釘をいじって勉強できる。

厚美清司

最近はシミュレータのようなパチンコゲームが主流となってきているみたいですが、このゲームは「稼ぐ」ということがメインの実戦モードでパチプロとしての成績評価をしてくれます。もちろん釘調整や確率変更などの研究モードもありますが…。通の人に聞いてみると、実戦モードではかなり釘が甘いらしく、やさしめの設定になっているようです。実際、この私でもよく当たるし、けっこう爽快感がありますね。

70

オヤジ西岡

"実機の再現性"という点ではパーフェクト。攻略データも、ボーダーラインまで教えてくれるほどの細かさで、実戦で役に立つはずだ。あえて苦言を呈するならば、次の2点。まず「平和」なのに、なぜ「CR黄門ちゃま2」が入ってないのか？　という点。同時期に登場した台は入っているのに。次に収録されている台が、峠を少し越している台が多いことだ。とまあ、マイナス材料はあるが、かなりレベルが高い作品。僕は買います。

80

シルエット☆ストーリィズ



■KANEKO
■PZG
■9月27日
■¥5,800

AVG的に展開するストーリーに陣取りPZGの要素がマッチした作品。

がんの字

先にタイトルだけ聞いてて「どんなゲームだろう？」と思ってたんだけど、フタを開けてみれば昔ながらのライン引き陣取りゲーム。なるほど納得。マウス対応で斜めにも線が引けたり、ステージクリアにさまざまな追加条件があったりといったアレンジに最初は戸惑うかもしれないが、少し遊び込めばすぐに違和感は消える。単調さこそ拭いきれていないものの、アレンジ作品としては良くできている方だと思うのだ。

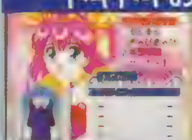
70

ジュピター藤平

アーケードであった「ギャルズパニック」のPS版と考えてもらえればいい。ただ、ゲーム自体はタイムストップアイテムを利用した強引なパワープレイが通用するし、なにより囲んだ部分のパーセント表示に納得行かない部分が多い。当然ギャルは脱がないしね。グラフィックのクオリティにもバラつきがあるし。AVG要素などPSオリジナルの味付けがされている点が評価できるだけに、ちょっと残念だな。

50

ウェディングピーチ ドキドキお色直し



■KSS
■育成SLG
■9月27日
■¥5,800

人気アニメがPSで登場。着替えを選んでおでかけすることでパラメータが変動する。

ジュピター藤平

確かにこのタイトル、人気あることは理解できる。けど、ウエピーをまったく知らない俺にとっては、ゲームを最後までプレイすること自体が苦痛だった。育成SLGなんだろうけど、イベントは全然起こらないし、やることはただ着替えてどっかでかけていくだけ。しかも、着る服、行ける場所のレパートリーも貧弱と来ている。ひとまず、ファン以外は手を出さない方が無難かも。グラフィックは結構キレイだけどね。

40

ほやへ田島

一般人は上を参考にしてもらうとして、ここではファンの目から見た感想を。まずグラフィックは、さすがお家元の制作だけあって納得できるデキ。また、膨大なセリフすべてに声が入っているので、声優ファンも確実に満足できる。不満は、原作の設定がまるで生かされてないことと、4人目がいないこと（笑）、そしてやはり、ゲーム性の希薄さ。もう少しプレイに起伏がほしかった。それでもファンならば買いの1本だ。

85

伝説のオウガバトル



■アートディンク
■S・RPG
■9月27日
■¥5,800

SFCで人気だったファンタジーS・RPGの移植作。壮大な物語と独特の世界観が魅力。

ジュピター藤平

一応、SFC版の完全移植ということになってはいるけど、例えばユニットリーダーにしたキャラのステータスがアップしたりするなど、かなりプレイしやすくなっている。また、メモリーカード1枚に7つまで、MAP攻略中でもセーブができるってのも非常に助かる。BGMも、SFCに比べてキレイでいいしね。ただ、敷居は低くなったとはいえ難易度は相変わらず。プレイヤーを選ぶゲームであることは間違いない。

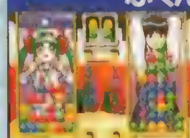
65

がんの字

各種システムの改良で見違えるほど遊び勝手は良くなっている。これだけ恵まれたプレイ環境でなら、SFC版で挫折した人もまっとうなエンディングが見れるんじゃないかな。気の利いた演出がいろいろと追加されているところも注目すべきポイントだろう。レベルアップの速さと、アライメントと攻撃力の関係には若干のバランス調整が加えられているようだ。そんな気がした。その関係で、戦闘は少しきつくなったかも。

75

女子高生の放課後…ぷくんパ



■アテナ
■PZG
■9月27日
■¥4,980

アニメ調のキャラクターで、熱い対戦落ちモノパズルが楽しめる。

ジュピター藤平

ルールは、ほぼ「ぱずるだま」。ただ、こっちは小だまが2つ1組になっていて、コレの扱いが非常に絶妙。難しく考えなくても、簡単に大連鎖が起こってしまうのだ。また、相手の攻撃を利用しての連鎖が作りにくく、先に仕掛けた方が圧倒的に有利。これらには賛否両論あるだろうが、肩肘張らずに、気楽にプレイするモノだと割り切ってしまえば問題なし。最初は操作性に難も感じるが、これは慣れられるレベルだしね。

75

ウキキ松崎

基本的なシステムは「ぱずるだま」に近い落ちモノPZGだね。「小玉が2つの大玉になる」という独自のシステムも盛り込んであるが、目新しさというのは感じなかった。どちらかというと、キャラクターが全員女の子という方が個人的には魅力的。しかも絵柄もいいしね。ストーリーモードがあまりにそっけないのと、対戦で一度ゲームオーバーにならないとキャラを変えられない点が残念。定価がちょっと安いのが救い？

70

ギャロップレーサー



■テクモ
■RCG
■9月27日
■¥5,800

騎手の視点で競馬をシミュレートできる。3Dポリゴンでレースシーンを再現。

厚美清司

慣れたらメチャおもしろいかもしれないけど、最初は駄馬に乗るハメになるのでなかなか勝てず、イライラ。馬に合った位置取りをしないと気性面に影響が出てまともに走ってくれない、というのはわかる。でもブライアンやテイオーなら、位置取りをミスった強引な競馬でも勝てちゃうしなぁ。馬なりで上がってると思ったら、実はかかってたりするし…。それにこのゲームって、レース展開は関係あるんでしょうか？

50

オヤジ西岡

説明書に「ジョッキーレースゲーム」とうたっている通り、プレイした感想も"競馬を題材にしたレースゲーム"といった感じ。事務的にゲームを進めていくので、競馬へのこだわりみたいなのは感じられないっすね。そうなると肝心なのがレースゲームとしての完成度なんですが…。競馬って変化する要素が少ないじゃないですか。コースも楕円形でどこも似たようなものだし。レースシーンがすごく単調な感じがしました。

45

INTERNATIONAL MOTO-X



■ココナッツジャパンエンターテイメント
■RCG
■9月27日
■¥5,800

「モトクロス」の世界を体験することができるRCG。

入道先生　65

一言で表現するなら「箱庭RCG」。最も遠くにひいた上空からの視点で小さなバイクをグリグリ動かすと楽しいです。それ以外の視点では、コースがわかりにくいだけでなく、せっかくの敵車の動き（妨害やジャンプ失敗など）も楽しめませんでした。点数自体は低めですが、オススメにしたのはこの視点があったからです。RCGとしての基本的な部分とは違うところで、十分楽しめます。ただし、この視点ナシだと20点減。

城イドム　45

イロモノ路線ではなく、現実に近い設定を意識した、海外産のバイクRCG。荒れ地のコースをパワーで押さえ込む走りをイメージしたためか、スピード感はほとんどない。スクロールはガタガタしているし、コーナーリングも強引に攻めるだけの大味な展開と、RCGとしては不満な点が目立つ。オリジナルのコースを作れるモードなど、意欲的な試みもあるゲームだけに残念に思えた。各選択画面のデザインはカッコいいぞ。

炎の15種目 アトランタオリンピック



■ココナッツジャパンエンターテイメント
■SPG
■9月27日
■¥5,800

陸上から水泳までオリンピックの15の種目を取り入れた作品。ボタン連打が熱い。

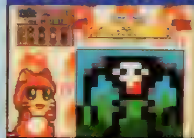
なんでもゆうこ　55

タイミングを計ってボタンを押すような競技が連打でOKだったり、その逆もあったりして、ちょっと混乱するかも。かなり必死で連打しても勝てないことが多くて、それが続くといきなりゲームオーバーになっちゃうから、購入するならは連射パッドを用意しておいたほうが良いかもしれない。この点数になったのは、世界新を出しても演出が少なかったり、選手の動きがぎこちなかったりしたため。ちなみに全編英語です。

城イドム　40

選手の動きがあまりといえば、あまりに不自然。投げた円盤がどう飛んでいるのかほとんど確認できないなど、競技の大半は状況もわかりづらいので、興ざめしてしまう。テクニックらしいものはほとんどなく、しかも何を根拠に結果の善し悪しが分かれるのかも把握しづらい。また、CDのアクセスも頻繁にあるなど、どうも手軽にプレイする気になれなかった。神秘的な雰囲気を意識したデモ画面は結構好きなのだけれど…。

パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2～カラーもありますわ～



■サンソフト
■PZG
■9月27日
■¥4,980

おなじみ「お絵かきロジック」に2人協力プレイやカラーロジックが加わりパワーアップ。

ウォルフ中村　60

カラー版が遊べる、カーソル移動が軽くなった等の改良点はうれしい。だが、操作性はかなり悪くなったし（セーブする際の手順もかなり複雑）、画面も見づらくなった（灰色系の見分けがつきにくい。特に数字と×マーク）。せっかくカラーをうたっているのだから、×マークを赤色にするなどしてもバチは当たらなかったと思うのだが。今作も全面クリアしようと思っていたが、この操作性を考えるとやり遂げる気力が湧くか不安。

Z佐藤　70

前作同様、かないみか嬢の声がイイ感じ！　新登場のカラーロジックも通常のそれとは少し解き方が違っていて楽しめたし、2人同時プレイが可能（対戦ではなく、同じ絵を2人で協力しながら遊べる）なのも評価できる。だが前作でも指摘されていたが、相変わらず20×20以上の問題になると数字がスクロールするためプレイしづらい！　もっと細かするとか画面全体を使うモードに切り替え可能とか、改善してほしかったな。

リターン・トゥ・ゾーク



■バンダイビジュアル
■AVG
■9月27日
■¥6,800

古典的名作「ゾーク」の雰囲気を残しつつ、アイコン選択で壮大なストーリーが展開する。

なんでもゆうこ　55

摩訶不思議な独特の世界感や一風変わった住人たちなど、いかにも洋ゲーって感じのアドベンチャーゲーム。なんだけど、カーソルをクリックするたびに数秒読み込み待ちがあって、ちょっと悲しくなってしまいました。その他にも、文字が重なって出たり、再起動すると強制的にオープニングを見なくちゃいけなかったりと、ガックシなところもちらほら。ストーリー自体は嫌いじゃないんだけど…。ガマン強い人向きかな。

がんの字　40

遊んでて、けっこうストレスが蓄積した。アイコンにカーソルを合わせにくかったり、ほとんどの登場人物がなにを言っているのかわからなかったりで、長時間プレイしているとブルーな気持ちになる。原作の雰囲気を大事にしたい気持ちはわからなくもないけど、不完全なシステムや操作性までそのまんま持ち込んだんじゃ本末転倒なのでは？　表情を選択して会話を円滑に進めるシステムなど、面白い要素もあるのに残念。

今回の総評&次回展望

最近のレビューを読んでいて、こんなところがおかしいとか、こうしたほうが良いのではという意見がありましたら、巻末のあて先に「レビュー」係と書いておハガキを。抽選で秘蔵テレカ進呈。

今号の、PART1はなんか赤くて気持ちいいです。それはさておき、まず女神転生のシリーズ最新作『ペルソナ』から。待望の大作RPGのPS初登場ということで、ファンのみならず、注目を浴びているこの作品。4人のレビュアーの評価もさまざまで、良い点悪い点の意見をまとめてみますと、ゲーム全体のボリューム、ストーリーの面白さ、悪魔のリアクションなどの演出は、さすがに大作の名に恥じない内容ということで高い評価を集めました。一方、4人のレビュアーが共通して感じたのが、戦闘にかかる時間が、ゲーム全体のリズムを損ねているのではないかという部分。それでも、3人のレビュアーにオススメがついたことを考えあわせれば、ゲーム全体のレベルは間違いなく高いといえそうなので、シリーズのファンはもちろんのこと、PSでRPGをプレイしてみたいと思っている人はチェックしておく必要がありそうです。もう1作高い点数のついた『スーチーパイII』もキャラゲーとしての魅力爆発という感じで、PS版ならではのオマケもついたユーザーフレンドリーな内容が評価を集めたポイントになったようです。こちらも併せて、オススメします。

岩崎啓真

「遅い」という一点を除いて、『ペルソナ』は非常に楽しめた。ボリュームも満点でコストパフォーマンスは抜群だろう。ただ、雰囲気などに個性の強いゲームだし、後半戦はかなり厳しいゲームなので、プレイに覚悟がいるのは間違いのないところ。『スーチーパイII』も非常に良いデキで文句はほとんどない。オマケもバッチリなのだが、ゲームとしてはキャラゲーの部類に入るので、好き嫌いがはっきり分かれるという意味で、オススメはつけていない。

なんでもゆうこ

今号は久々にオススメのラッシュ！　まず『スーチーパイII』はかなり良くできていて、長い時間遊べるうえに、プレイ後はなんだかスッキリ。ストレスを感じさせないゲームの流れと、元気いっぱいの声優さんの声が、そんな気分にさせてくれるみたい。NG集では、声優さんたちが健気にがんばっているようすが収録されていて、なかなかお買い得。2つめのオススメ『ペルソナ』は、とにかくアクマがかわいい！　〝不幸のフラダンス〟は必見です。

ウォルフ中村

今月は〝引っかかる〟ゲームが多かった。戦闘の多さ&長さに疲れてしまう『ペルソナ』、ゲームシステムやライバル車の仕打ちにイライラさせられる『セナ』、プレイ感覚が前作から大幅に悪くなった『お絵かき2』などなど。久々におススメマークをつけた『スーチーパイII』も、パネルマッチへ移行する際の読み込みが気にならないといえばウソになる。とはいえ、今月はやっぱりこれでしょう（笑）。飽きるのも早そうだけど、『テトリスプラス』も悪くない。

Part2代表 城イドム

キャラが気にいってる人なら、『スーチーパイII』が絶対のオススメ。イカサマ麻雀なので、純粋な麻雀ゲームを求める人には合わないけれど、このサービス精神には脱帽。落ちものパズルが好きなら、お値段も安めの『ぷくんパ』、SFC版をプレイしていないなら『オウガバトル』、悪魔的な雰囲気OKなら『ペルソナ』あたりをチェックしておこう。あと、SCEの人気ゲームを題材にした楽しい台が楽しめる『ヴィクトリーゾーン2』も一見の価値あり。

ビックリPS新記録

記録編 驚異的な記録の数々をドーンと紹介

人気種目『鉄拳２』サバイバルモードも、いよいよ今号で最終結果が発表だ。このサバイバルモードでは、参加してくれたキミの記録が全国で何位だったのかをお知らせするサービスも行うので、『鉄拳２』のファンの人はお見逃しなく。当コーナーの最終目的は、勝者を褒め称えることではなく、好きなゲームへの情熱を披露し合うことにある。記録のレベルが高いか低いかなんてことは気にせず、腕試し気分で気軽にハガキを送ってほしい。

今月のザ・挑戦者ランキング

最終発表 鉄拳2～サバイバルモード～

優勝	三島一八	（神奈川県）	3027win	三島一八使用
2位	秋元慶太	（神奈川県）	1946win	A．キング使用
3位	北上社長好き	（東京都）	1856win	デビルカズヤ使用
4位	斉藤良弘	（埼玉県）	1037win	三島一八使用
5位	タンタン	（埼玉県）	999win	三島一八使用
6勝	デビル	（埼玉県）	975win	P.ジャック使用
7位	デビル２	（埼玉県）	965win	白頭山使用
8位	クソッパ	（埼玉県）	898win	デビルカズヤ使用
9位	秋元慶太	（神奈川県）	851win	白頭山使用
10位	倉石晃	（島根県）	778win	A．キング使用

ポールのトップ	秋元慶太	776win	白頭山のトップ	新名康弘	171win
李超狼のトップ	秋元慶太	756win	Pジャックのトップ	NRR	159win
王椋雷のトップ	秋元慶太	735win	雷武龍のトップ	病葉	135win
ニーナのトップ	サキエル石波	726win	ミシェールのトップ	KEN	085win
ロウのトップ	秋元慶太	702win	ジャック２のトップ	熊	051win
平八のトップ	UMK	632win	風間準のトップ	高橋和幸	041win
ブルースのトップ	近藤貴史	386win	[illegible]	参加者はなし	
吉光のトップ	池畑智裕	330win	アンナ	参加者はなし	
キングのトップ	木村英樹	291win	州光	参加者はなし	
ロジャーのトップ	小田忍	208win	巌竜	参加者はなし	

★全キャラ共通の中間順位記録

020位－386win	030位－272win	040位－199win	050位－162win
075位－104win	100位－076win	125位－064win	150位－058win
175位－054win	200位－052win	225位－048win	250位－043win
275位－041win	300位－037win	325位－034win	350位－031win
375位－029win	400位－027win	425位－023win	（参加者454名）

参考発表 ときめきメモリアル～アルバムアタック～

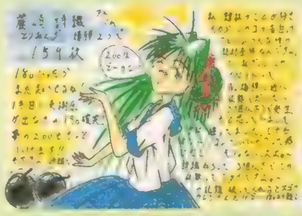
募集外の種目ながら、なぜか情熱のこもったハガキが多いアルバムアタック（笑）。中でもとくに綺麗なイラストを、記録と一緒に紹介することにしよう。

●各キャラ別のトップは次の通り

虹野	おともご	（福島県）	205枚
詩織	未緒佳沙月	（千葉県）	187枚
清川	影山浩司	（千葉県）	164枚
朝日奈	池田彩重	（千葉県）	162枚
片桐	龍将	（鳥取県）	125枚
	松尾剛	（長崎県）	125枚
紐緒	お馬パカパカ	（埼玉県）	117枚

（現在の参加者19名）

この種目では、とくにイラスト入りのハガキが目立つけれど、「ときめき」以外のゲームのイラストも大歓迎で待ってるぞ！



▲未紗佳沙月さん（千葉県）のような、ポリシー感じる記録って好きです。



▲はらT（徳島県）さん。環境整ったら、また再挑戦してくださいね。

▼マンガを書いてくれたのは池田彩重さん（千葉県）。いい味出てます。



最終発表 モータートゥーン・グランプリ2

●トゥーン・アイランドII（参加24名）
優勝：徳永幹夫（神奈川県）
1'50"523（ラプター／ネジコン有）
2位：武内歩夢（京都府）
1'50"866（ラプター／ネジコン無）
3位：ＭＲＸ　（千葉県）
1'51"990（ラプター／ネジコン無）
4位：古屋勇磨（長崎県）
1'53"627（ラプター／ネジコン無）
5位－1'55"026　10位－2'00"784
15位－2'02"042　20位－2'10"711

●トゥーン・ビレッジ（参加10名）
優勝：ＭＲＸ（千葉県）
2'27"658（ラプター／ネジコン無）
2位：徳永幹夫（神奈川県）
2'42"804（ラプター／ネジコン有）
3位－2'47"993　4位－2'51"280
5位－2'55"028　8位－2'59"718

●クレイジーコースター（参加５名）
優勝：ちゅーとろ（石川県）
2'55"751（チン／ネジコン有）
2位－2'58"636　3位－3'00"400

最終発表 ストライカーズ1945

このＳＴＧでは、コンティニューしても得点が継続されるため、事実上競技にならないことが判明しました。見落としを、お詫びいたします。

ここでは、ノーコンティニューでプレイした人のトップを紹介。１位：ＫＳＫＹＫＲ（習志野市）1,551,200点（P-38／２－５まで）

最終発表 キングスフィールドIII

優勝：山田健司（青森県）26,002
2位：秋津繁宏（静岡県）26,048
3位－26,062　5位：－26,217
10位－27,800　（参加者18名）

ジャン王で申請してくれた人は除外してあります。ちなみに、その中でのトップは、秋元慶太、正田学の両氏による〝経験値０〟でした。

●強者への褒美●勝者に対しては、その種目の参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、参加者599～150人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、参加者149～50人で「１～３位に500円」を進呈する。もちろん、賞金獲得のチャンスは上位だけではなく、〝10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位〟の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給しちゃうのだ。下位にも賞金獲得のチャンスがあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ。

『鉄拳2』サバイバルで全参加者の記録と順位を大発表!!

「鉄拳2」(サバイバル、今号掲載分まで)では、参加者全員の記録&順位の発表サービスを行うぞ。これは抽選ではなく〝希望者全員〟に行う企画なので、振るって申し込んでみよう。この記録表では、全参加者の記録と名前が確認できるだけでなく、全キャラ共通の順位や同キャラ内での順位までバッチリ確認できちゃうのだ。申し込みに必要なものは「左ページにある応募券(切り取って同封すること)」「返送用の封筒(80円ぶんの切手を貼り、郵便番号、住所、氏名など自分の宛名も書くこと)」の2つだ。この2つを封筒に入れ、「ビックリPS全記録発表係(住所は下を参照)」まで送ってね。しめ切りは10月30日(当日消印有効)まで。競技に参加しなかった人も、この機会に全国レベルの戦いってヤツを見てみよう!



▲優勝キャラはアーマーキングと予想した人が多かったようだ。

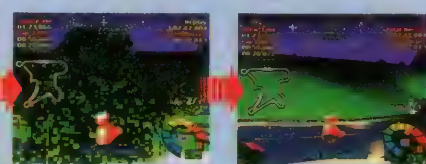


▲1,000勝以上は勝ち数表示が変になる。ここまでは開発者も予想しなかった?

『モータートゥーン2』の究極プレイがキミの家で見れちゃうゾ



「モータートゥーン2」のリプレイモードを利用して、全国のスーパープレイヤーの走りを収録したデータの、コピーサービスを行っちゃうぞ。もちろん希望者全員へのサービスなので、ご安心を。希望者は「返送用の封筒(90円ぶんの切手を貼り、郵便番号、住所、氏名など自分の宛名も書くこと)」「内容が消去されて構わないメモリーカード」の2つを封筒に入れて、「ビックリPS－MT2係(住所は下を参照)」まで送ってね。しめ切りは10月30日(当日消印有効)まで。データ提供者も募集中なので、我こそと思わん強者は、下の欄外を見るべし!



挑戦者募集中 キミの自慢の記録も、このコーナーで発表してみよう

ハガキに書くこと

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・年齢・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録(内容は種目ごとに違う)」を書いて送ればOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えること。ご意見や質問、イラストなどを書き添えるのも大歓迎だ。

申請ハガキのルール

申請記録などは、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと(意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めています)。ハガキなど1枚につき、1人1記録の申請しか受け付けないので、よろしく。

エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加してくれるのも大歓迎なのだ。

入賞した場合のみ、不正がないか確認のために、〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ(種目ごとに異なる)を送ってもらうぞ(確認後に返却します)。

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリPS係」まで

しめ切り

Vol.33掲載分のしめ切りは10/7必着
Vol.35掲載分のしめ切りは11/5必着

しめ切り直前 TOBAL No.1

トーナメントモード

ルール トーナメントモードでオールクリアするまでのタイムを競う。使用するキャラは、最初から選べる8キャラの誰でもOKだ。設定は、HARD、2SET、INF(時間無制限)にして挑戦すること。キーコンフィグなどはご自由に。

申請記録 クエストモードのエピソード3でのクリアタイムを競う。使用するキャラは最初から選べる8キャラの誰でもOKだ。ほかのエピソードの記録でも集計作業は行っているので、気軽に申請してくれて構わないぞ。

入賞時の確認▶ビデオテープを使用
しめ切り▶Vol.33掲載分まで

クエストモード

ルール ハガキには「TOBAL～トーナメント～」と明記して、「タイム/使用キャラ」を書こう。入賞時の記録の確認にはビデオを使用する。「記録を出したシーン～設定画面まで」もビデオに録画して、保管しておこう。

申請記録 ハガキには「TOBAL～クエスト～」と明記し、「タイム/使用キャラ」を書こう。トーナメントとクエストの両方で申請する場合も、それぞれ別のハガキで申請すること。記録をメモリーカードに保存するのも忘れずに!

入賞時の確認▶メモリーカードを使用
しめ切り▶Vol.33掲載分まで

募集開始 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

ルール 対COMモードでのスコアを競う。使用するキャラは最初から選べる女のコの誰でもOKで、各種設定も自分の好きな状態にしてくれて構わないぞ。

申請記録 「ときめきぱずるだま」と明記し「得点/使用キャラ/何人めまで進めたか」を書こう。

しめ切り▼35号掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

募集開始 NOëL(ノエル)

ルール どれだけ短い会話時間で女のコから告白されたかを競う。集計は告白された女のコ別に行うぞ(余裕があれば、月別の会話時間もハガキに書いてくれるとうれしい)。

申請記録 『ノエル』と明記し、「12月24日AM0:00での会話時間/告白された女のコ名」を記入。

しめ切り▼35号掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

募集開始 COOL BOARDERS

ルール 中級でのゴールタイムを競う。使用するボードは最初から選べるものなら、どれでもOK(裏技で使えるボードは不可)。なお、違うコースの記録も集計は行う予定。

申請記録 「COOLBOARDERS」と明記して、「タイム/使用したボード」を書こう。

しめ切り▼35号掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

次回の予告 募集外の記録を中心に、アツイ参加者の横顔を紹介!!

●「モータートゥーン2」でスーパープレイのリプレイデータ提供者を大募集!!:キミの走りを全国に披露できる絶好のチャンスが到来!? 我こそと思う強者は「データの入ったメモリーカード」「データの説明を書いた紙(どんなデータが入っているのか不明瞭だと採用されないぞ)」「返送用の封筒(90円ぶんの切手を貼り、郵便番号、住所、氏名など自分の宛名も書くこと)」の3つを封筒に入れ、「ビックリPSデータ提供係」(住所は上を参照)まで送ってね。コピー後、速やかに返却するからね。しめ切りは10月15日(必着)だぞ。

4色奴隷 COLORのどれい

がんばっている貴方に、カラーイラストを贈ります。ステキな作品はメモリーカードシールになったりもします。ステキですね。ああそうですね。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係



◀福岡県　天吹到さん：全員集合イラストはキャラが小さくなってしまうのが弱点ですが、細かくいい味だしてるモノが心にグッときます。ラシェルの服とか、犬の鎖とか（笑）。

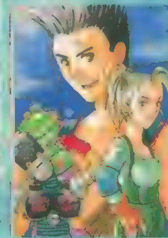
▼東京都　せいとにさん：まさにオレを止めてみな！　なのです。

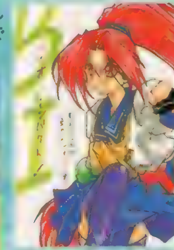




▲静岡県　椎名奈々さん：PS版の、さらに可愛いです。

▼長野県　湖山たみさん：エポン……コギャルですよねぇ……。





▲北海道　ベンジャミンさん：見えそうで見えないのも。どきどき。



◀千葉県　木村吉伸さん：タイトルも決まり、バッチリGO！　な感じです。12／3発売ですね？



◀広島県　霊水Kai-3さん：ぶぁって空を飛んでいそうなエアリス。世界一強い花売り（ウキキ）。



◀沖縄県　ke太郎さん：かわいいですよねぇ。健気すぎなのです。ピエトロくんは幸福者です。

◀秋田県　まいまいさん：髪の毛が作り出した混ざり具合がステキです。レイレイ入りの「ヴァンプ」アクセス速いバージョンが欲しいと思うのはワガママですか？



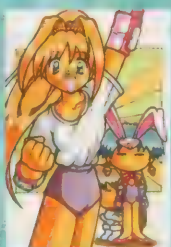
◀東京都　ヘルカオスさん：何がかわいいって……シュバルツが、シュバルツの口の開け方がぁ！　ムーミンみたいな彼らもOKなのです。





▲東京都　佳月ひろさん：間違いがあっても好きでいてくれますか？「サガF」期待大です。

◀埼玉県　よしかづさん：愛ちゃんと他のキャラのこの差は一体……まあ、いないよりはマシ？



◀神奈川県　矢渡さん：「ありす」なかなかムチャなシステムばりばりです。おもしろくなりますかねぇ？

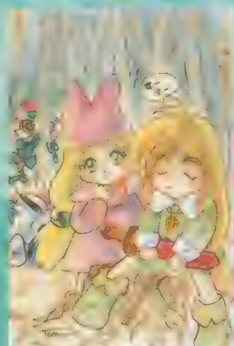




▲宮城県　うつのみやさおりさん：「バイオ2」では前作の勇者は登場しないんでしょうか？

▼愛知県　カシューさん：蛍火の太股が好きな人と嫌いな人でもめてます（バカですね）。





▲大阪府　覚智也さん：これからナルシアちゃんは何をするんでしょう？　ドキドキ。





▲神奈川県　矢渡さん：風の流れ、時の流れの中に立ち向かう主人公……そんな感じが表現されているような気がしてワクワクします。「Fタク」早く出ませんかね？

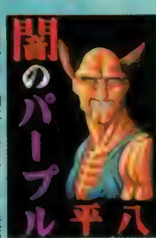
◀三重県　288さん：月に映えるエルクさん。こうして見るとピアスが重そうです。戦闘中に振り回してビチッとか飛んでいったりしないんでしょうか？



◀山形県　夜野小太郎さん：マルセルさんにラブですか。



◀長野県　楠本田貴恵さん：発売日が心配ですよね。「アーク2」。



◀神奈川県　多奈竜さん：ひなちゃん？　イヤーンなのです。



◀茨城県　まみこさん：ピコピコハンマーがステキなお人形さん。



▲大阪府　飯塚鈴奈さん：今号のメモリーカードシールは見ました？

▼奈良県　ジョリ谷ピンタさん：隠れてますけど人、喰ってます？





▲秋田県　神無月セイさん：女の人が口に刃物はかっこいいです。

▼大阪府　菊丸さん：新RPGに期待高まってます。早くやりたい？





◀宮崎県　風水りあさん：胸から腰、そして腕と流れるようなボディラインが悩ましすぎデス。特に胸とオヘソが……。ちゃんとフィールドでも踊り踊ったりするんでしょうか？　算術士の戦闘方法は？　などなど、いろいろな謎がステキすぎてなかなか眠れません……ウソです。ちょっとだけ眠れません。

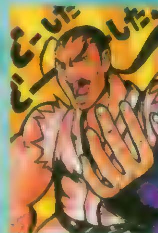
▼愛知県　麻里呼騎士団さん：続編ってまだ来ないんですかねぇ？

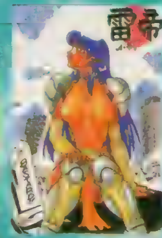




▲愛知県　ゆきのさん：「ドラナイ」シナリオ、パワーアップ？

▼愛知県　伊藤実さん：偉そうにしても……ダメです。知ってます。

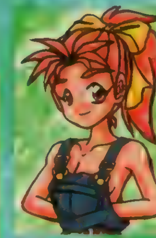




▲愛知県　カシューさん：一緒に戦えます。1人じゃないです。

▼埼玉県　よしかづさん：ギャルベンチャ。戦っちゃうんです（笑）。





▲群馬県　モアイデンさん：優美ちゃんなら似合いそうです。



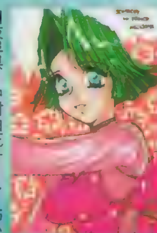
◀埼玉県　烏さん：カエルさん焼けてます。ジュウ。



◀東京都　貴沙羅ゆうさん：がんばればいけますよ



◀岐阜県　中村由花子さん：怖いかもしれません。超技？



◀大阪府　みゆきのお母さんさん：いつか王子様が……。いつか。



◀東京都　大宮ゆうさん：天真爛漫なさくら。女子高生なのに。



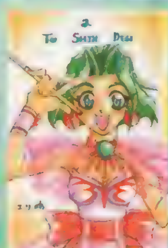
◀神奈川県　雲丹の平造さん：北海道姉妹ですね　2人ともバリバリ強いからRPGに期待です。



▲埼玉県　TERAさん：Gポリゴン格闘（ダメ？）「フィスト」期待大？

▼滋賀県　こぢうりさん：こっちのコスチュームはどうなんでしょう？





▲秋田県　傲天人さん：日差しにキラキラしてるエリリン。

▼石川県　片羽昭さん：好きな仲魔が良さすぎです。そうです。シルフ。

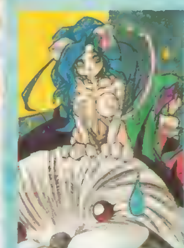


▶東京都　成瀬祥雄さん：そろそろ新情報が届いてもおかしくない『ギルティギア』。一時制作中断なんていうウワサも聞こえてきましたが……魅力的な（ええええ、そういう意味でも大丈夫です・笑）男子系の多いゲームなだけに期待大なのですが……。





▲神奈川県　幻夕貴さん：シャケまでいます。人形のようなイライザまで。ステキです。



▲群馬県　市村道一さん：乗り物でしょう。どう見てもゴオォォって。

▼愛知県　碧奇魂さん：赤いアンダーウェアが光ってます。





▲秋田県　まいまいさん：ポリゴンでも愛してくれますか？

▼愛知県　てふさん：パクパクなんてもうエテ吉。バナナ、バナナ。

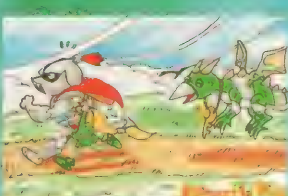




▲大阪府　高野巧さん：ガイ、メチャメチャ強いですしね。いけます。

▼広島県　幡田忍さん：ちょー能力者っぽい奈々2年生なのです。





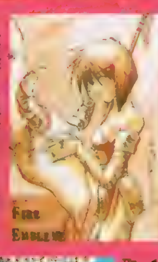
◀神奈川県　吉川むんさん：鍵下げてるってことはナルシアちゃんですか。

移植化計画出張版

移植希望のハガキはこのコーナー。PSに移植してほしいソフトがある場合は、ここにハガキを送ってなのです！　詳しくは189ページを見てね。今回はナムコさんの新感覚クイズ「子育てでクイズ・マイエンジェル」です。



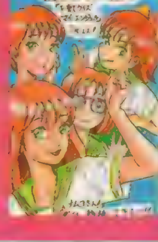
◀神奈川県　幻夕貴さん：移植決定しました！　良かったです。



◀大阪府　高野巧さん：超似たヤツでもOKなんですけど……。



◀沖縄県　ke太郎さん：「アレサ」きませんかねぇ？



◀？県　トマジューさん：今回、取り上げてます。どうです？



◀茨城県　猫太・wさん：さりげない「藤丸」続編フッシュもステキです



▲東京都　祥人さん：カワイスギです。叩くのが可哀想になるくらい。

のＰＳの奴隷に準拠してます。③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：採用のポイントに関しては今号141ページ参照。④：封書もＯＫ：イロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。あて先　〒101 東京都千代田区　神田駿河台１－８　東京ＹＷＣＡ会館５ＦＤＰＳ「４Cど」係


あの闘神伝が
"にとうしん"に!?
BATTLE ARENA
にとうしんでん
5,800円(税別) NOW ON SALE
2つ以上の行動をなめらかな連続動作に変えてしまう
"技合成システム"の採用で、いままでの格闘ゲームにない操作性。
――、ていうとムズかしそうだけど、ピョピョピョ～ン!のやってたのしい、見てたのしい、
アクションゲームだよ～ん!さあ、君もお気に入りのキャラでLet's Try!!
うっ、顔がでかい!
タカラ
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©TAKARA CO., LTD. 1996
〒125 東京都葛飾区青戸4-18-16
タカラの商品はこども商品券で
デパート・スーパー 玩具店で販売しております。
TAKARA

電撃Play Question

プレイクエスチョン

1996 HOW TO WIN

秋の夜長、ゲームに詰まったら、ここをコッソリ読みましょう。きっと、答えが見つかるハズ。ただし、ここで攻略しているゲームを持っている人だけ。

にとうしんでん

対COM、対人戦で役立つ基本テクニックからキョーレツな連続攻撃まで、まとめて一挙に伝授しちゃうぜ!!

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	なし
発売日	9月20日(発売中)		2P対戦可

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

秋といえば文化祭。そして、いまの時期にピッタリのゲームといえば、「にとうしんでん」しかない(ちょっと強引!?)。なぜかって？ それは「にとうしんでん」の舞台が、まさに文化祭なのだ。だ・か・ら！ そんなワケで登場する8人のキャラもみ〜んな学生。それぞれが学園祭を盛り上げようと野望を持っているぞ。たとえばエイジは、たこ焼きのお店を繁盛させようとか、エリスはワンマンコンサートを開催するべく…などなど。ほ〜んと、このシーズンにピッタリの作品なのだ(笑)。 （Z佐藤）

対COM、対人戦で役立つバトルテクニックを紹介!!

この『にとうしんでん』を「闘神伝」や「闘神伝2」と同じだと思ってちゃ〜、勝てる勝負も勝てないぞ！ なにしろ、まず「防御」というものがない。さらに必殺技を含め、すべての攻撃がボタン1つ（秘伝必殺技もボタン2つ）で出せる。などなど、たくさんの新要素がプラスされているのだ。これによって戦い方も大きく違うため、いままでと同じ感覚で戦うとボロ負け間違いなし。しかし心配御無用！ 今回は、それらの新要素を考慮しての戦い方を紹介するので、これを参考にすれば大丈夫。



▲「にとうしんでん」に盛り込まれた最新システムをしっかり覚えて戦えば、格闘ACTが苦手な人でも上手な人に勝てる！ 目指せパーフェクト勝利。

◉はじき返し防御を活用しよう

はじき返し防御とは、敵の攻撃をはじいて無効にしてしまう防御手段だ。コレが成功すると、敵は一瞬だけ硬直状態になる。そのため攻守が入れ替わり、一気に反撃に転じることができるぞ。ただし防御可能なのは通常技のみ。必殺技や秘伝必殺技は防御できないので要注意！

敵の動きをよく見て、つねに先手を読んでいきながら戦っていくのだ！



▲はじき返し防御が成功すれば、敵にスキができるのだ。

必殺技は防御不可

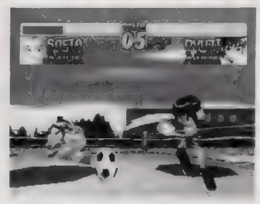




▲▶必殺技は完全に防御不可。側転やジャンプで避けるしかないので、敵の行動をよく見てボタンを押すこと。

◉側転を利用して回り込め

側転の大きな特徴は、側転中に攻撃ボタン（✚キーでも可能）を押すことで、いつでも途中でやめることができるようになっていること。コレを利用し側転中に前ダッシュをすれば、敵の側面に回り込むことも可能だ。また側転は、敵の直線的な攻撃を避ける手段としても有効。左右に動き回りながら反撃のチャンスを待つのだ！



▶敵の必殺技を側転で回避。この直後、前ダッシュで回り込め。

◉秘伝必殺技でバシバシ狙え

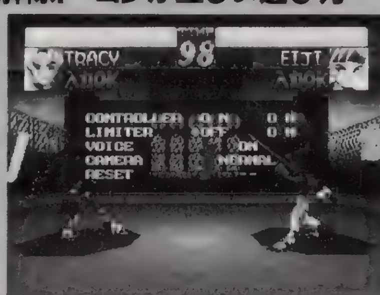
ダメージを受け、マイキャラの体力ゲージが点滅すれば秘伝必殺技が出せるようになるぞ。技の特徴はキャラによって違うけど、その破壊力はどれもバツグン！ 防御不可能なので、技が出せるようになったらガンガン狙っていこう。ただし、空振りするとスキの大きな技もあるので、マイキャラの技の特徴はよ〜く覚えておくこと。



▶体力ゲージが点滅したらガンガン狙っていこう。

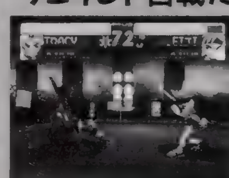
操作に慣れたらリミッターを解除！ コレが正しい遊び方

戦闘中にスタートボタンを押すと、メニューが表示される。この中にある「リミッター」というのをOFFに設定すると、どんな技でも(秘伝必殺技でも！)他の行動を入力することで技を出している途中で、ストップさせることができるのだ。一通りの操作に慣れたら（慣れてからじゃないと使いこなせずに、パニックになるので）、ぜひ試してみよう。ただ、OFFにした場合は、戦闘中のボタン連打は避けること。なぜなら連打していると、ボタンを離すまで技が出ないのだ。技が出るまでの時間を考え、タイミングよく攻撃ボタンを押すのがポイントだ。



◀戦闘中にスタートボタンを押して「リミッター」というのをオフにする。これで準備ＯＫ。

フェイント合戦だ





◀▲攻撃アクション中に別の攻撃ボタンを押す。すると最初のアクションが打ち消され、次の攻撃が出るのだ。ボタンを連打しちゃダメだぞ。

ポイントQ&A

Q：「にとうしんでん」には、「闘神伝」や「闘神伝2」にはいなかったキャラが登場するようですが…。

A：前作までには登場しなかった「にとうしんでん」オリジナルのキャラは4人。青龍刀を装備したリュウジ、ピコピコハンマーを持ったリカ（あのリカちゃん人形がモデルになってるらしいぞ）、棍棒使いのバイフー、そして呪術を使って戦うシュウだ。それぞれスッゴク個性的でおもしろいキャラたちなのでぜひとも使ってみようぜ。

「はじき返し防御」から決まる連続攻撃を伝授!!

はじき返し防御を使って防ぐことができるのは、敵の通常技のみ。必殺技や秘伝必殺技は防御不可！　ということは、もうわかったかな。それじゃ今度は、はじき返し防御が決まった直後、敵の硬直時にバッチリ決まる連続攻撃を全８キャラ分まとめて紹介するぞ。連続攻撃を決めるポイントは、決して攻撃ボタンを連打しないこと。ポン、ポンとタイミングよくボタンを押していくのが決め手だ。また、ここに紹介する連続攻撃は無数の組み合わせの中のほんの一部！　他のバリエーションも十分考えられるので、キミ自身でも効率のよい連続攻撃を探してみてはどうかな？





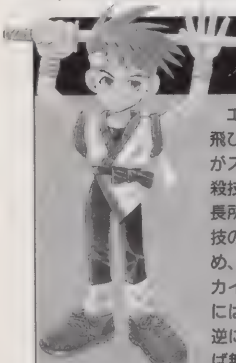
◀攻撃をはじけば、敵は硬直状態に！　今回紹介する連続技はこの状態から開始するぞ。

▼攻撃をつなげるには、ボタンの連打は禁物。タイミングよく押すのがポイントだぞ。



◀「にとうしんでん」では、４連続で攻撃が決まると敵は吹っ飛んでダウンする。これを目安にした４連続攻撃を紹介だ！

エイジ EIJI

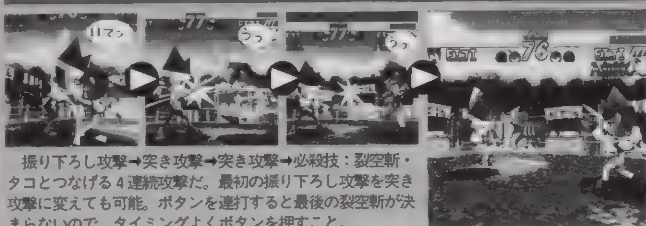


エイジは、リーチが長い。飛び道具がある。下段攻撃がスライディング。秘伝必殺技が強力など、とにかく長所だらけ。ただ、どれも技のアクションが大きいため、空振りするとスキがデカイ。初心者が使いこなすにはちょっと難しいだろう。逆に操作に慣れてから使えば無敵になれるかも…。



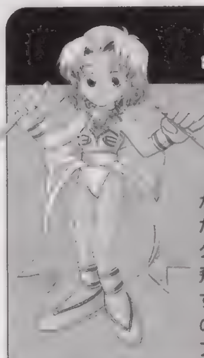
▲困ったときは秘伝必殺技の飛昇斬。技の出始めが無敵状態で、なおかつ敵と密着して出せば４連続で決まるぞ。

連続突きから裂空斬・タコにつなげよう



振り下ろし攻撃➡突き攻撃➡突き攻撃➡必殺技：裂空斬・タコとつなげる４連続攻撃だ。最初の振り下ろし攻撃を突き攻撃に変えても可能。ボタンを連打すると最後の裂空斬が決まらないので、タイミングよくボタンを押すこと。

エリス ELLIS

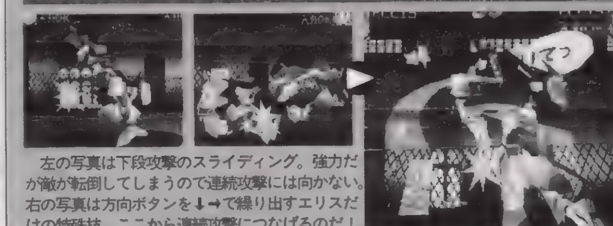


エリスの技はどれもアクションが小さく、出るのが速い。だが、リーチが短いタメ攻撃が当たりにくいのが難点だ。戦いでは、側転と前ダッシュを使い敵の懐に飛び込んで攻撃！　など、すばやさを生かして戦うのがポイント。ヒット&アウェイ戦法で勝負だ。



▲困ったときは下段攻撃のスライディング。技が出るのが速いので、数々のピンチを救ってくれることだろう。

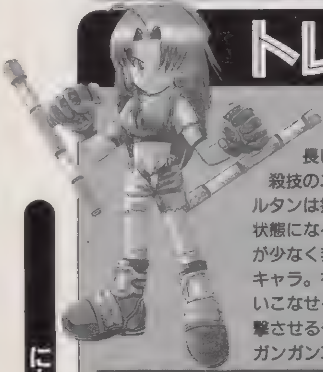
特殊なスライディングからロリポップを狙え



左の写真は下段攻撃のスライディング。強力だが敵が転倒してしまうので連続攻撃には向かない。右の写真は方向ボタンを⬇➡で繰り出すエリスだけの特殊技。ここから連続攻撃につなげるのだ！

◀特殊技からロリポップへ…。素早く入力するのがコツだ。

トレーシー TRACY

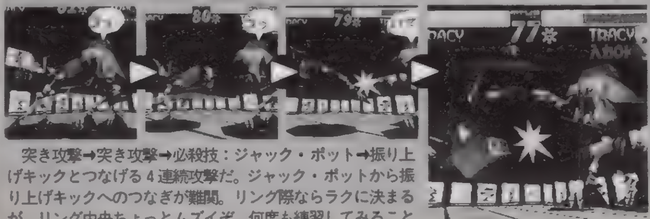


技の出が速く、リーチも意外と長い。それに秘伝必殺技のエレクトロ・スパルタンは技の出始めが無敵状態になる！　など、欠点が少なく非常に扱いやすいキャラ。初心者でも十分使いこなせるだろう。敵に攻撃させるチャンスを与えず、ガンガン攻めよう。



▲困ったときは秘伝必殺技のエレクトロ・スパルタン。技の出始めが無敵状態なので、一方的に勝てるのだ。

連続突きからジャック・ポット！ さらに…



突き攻撃➡突き攻撃➡必殺技：ジャック・ポット➡振り上げキックとつなげる４連続攻撃だ。ジャック・ポットから振り上げキックへのつなぎが難関。リング際ならラクに決まるが、リング中央ちょっとムズイぞ。何度も練習してみること。

ソフィア SOFIA

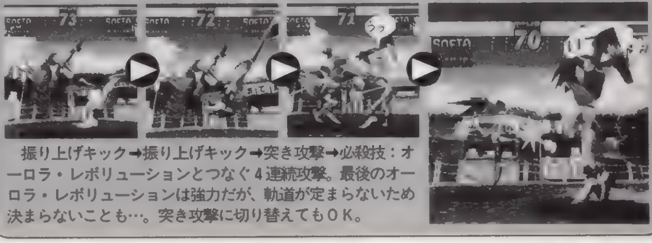


リーチはスッゴク長いけど技の出が遅い。必殺技のオーロラ・レボリューションは強力だけど当たりにくい。などなど、全体的にちょっとクセのあるキャラ。それゆえ使いこなすには練習が必要になるだろう。戦いでは間合いの調節がポイントになる。リーチの長さを生かして、遠い間合いで攻撃していこう。



▲困ったときは必殺技のオーロラ・レボリューション。敵に返されにくく、連続で決まる可能性もあるぞ。

振り上げキック×２から必殺技へ



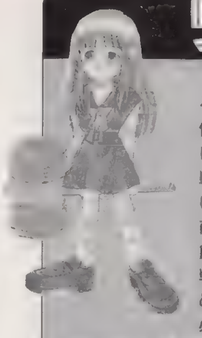
振り上げキック➡振り上げキック➡突き攻撃➡必殺技：オーロラ・レボリューションとつなぐ４連続攻撃。最後のオーロラ・レボリューションは強力だが、軌道が定まらないため決まらないことも…。突き攻撃に切り替えてもＯＫ。

ポイントQ&A

Q：対ＣＯＭモードをノーコンティニューで勝ち進むことができません。簡単に勝てるようになるよい方法はありませんか？

A：ＣＯＭの行動パターンとして「空中から降りてくる敵に対して攻撃」というのがある。この行動を逆手に取り、ジャンプ中にはじき返し防御ボタン！　するとジャンプがキャンセルされ、瞬時に着地してはじき返し防御が出るぞ。敵は攻撃の最中なので、攻撃をはじき返すことができる。そこから連続攻撃につなげば楽勝だぜ～。

リカ RIKA



全体的に使いやすい技がそろっていて、初心者でも十分使いこなせるだろう。しかし、いまいちパワーに欠けるため、戦いでは地道に攻撃を当てていくのがポイントとなるぞ。前・後ダッシュで間合いを調節し、敵のウラをつくように戦っていこう。また、勝つためには下の連続攻撃は必須！　必ず使えるようにしておこう。



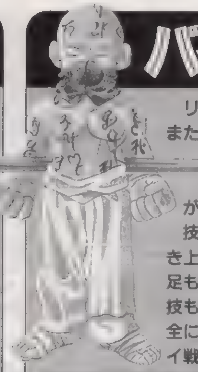
▲困ったときは缶を蹴って敵にぶつける下段攻撃。当たった敵は転倒するので、かなり使いやすいぞ。

下段攻撃から振り下ろしハンマーの連続攻撃だ

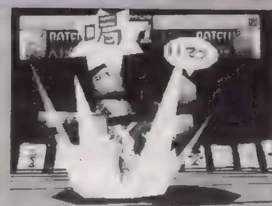


下段攻撃➡振り下ろし攻撃➡振り下ろし攻撃➡突き攻撃とつなげる4段攻撃。ポイントは下段攻撃を決めた直後。敵との位置が入れ替わるので、次の振り下ろしハンマーの攻撃入力が早すぎると決まらないぞ。入力のタイミングを見切れ！

バイフー BAIFU

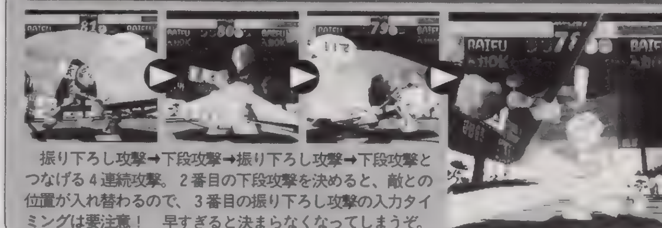


リーチの長さはピカイチだし、また下段攻撃は敵を跳ね飛ばす効果があるなど、使い勝手のいい技がそろっている。それに必殺技の白虎・内気功は、敵の起き上がりに重ねると、敵は手も足も出なかったり…と、危険な技も持っているぞ。それらを完全に使いこなし、ちょっとズルイ戦い方をすれば最強かも…。



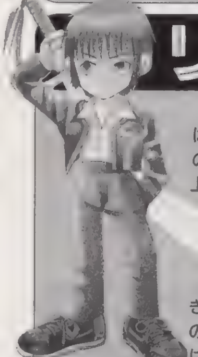
▲困ったときは必殺技の白虎・内気功。敵の起き上がりに重ねればバッチリ決まるのだ（エイジとトレーシー以外）。

"振り下ろし攻撃→足払い"を2連続で叩き込め



振り下ろし攻撃➡下段攻撃➡振り下ろし攻撃➡下段攻撃とつなげる4連続攻撃。2番目の下段攻撃を決めると、敵との位置が入れ替わるので、3番目の振り下ろし攻撃の入力タイミングは要注意！　早すぎると決まらなくなってしまうぞ。

リュウジ RYUJI

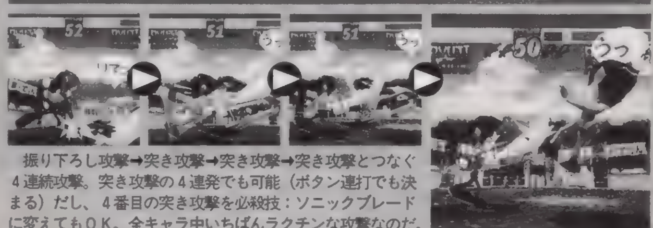


持っている技の種類や特徴はエイジにそっくりだが、技の出の早さはリュウジの方が上かも…。ただ、秘伝必殺技がちょっと決まりにくいのが難点。戦いでは、特に技の出が速い突き攻撃をメインに攻めまくるのがポイント。返される場合は、必殺技も活用して戦おう。



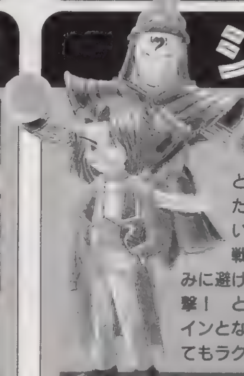
▲困ったときは突き攻撃。技の出が非常に速く、さらに連続での突き攻撃も可能。敵に接近したら突きまくれ！

振り下ろし攻撃から連続突きで押しまくれ



振り下ろし攻撃➡突き攻撃➡突き攻撃➡突き攻撃とつなぐ4連続攻撃。突き攻撃の4連発でも可能（ボタン連打でも決まる）だし、4番目の突き攻撃を必殺技：ソニックブレードに変えてもOK。全キャラ中いちばんラクチンな攻撃なのだ。

シュウ SHU



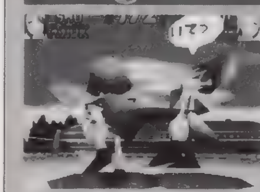
リーチの長さはNo.1だが、技の出がどれも非常に遅い。そのため確実な連続攻撃もないと思われる（たぶん）。

戦いでも、敵の攻撃を巧みに避けつつ、スキをついて反撃！　といった地味な戦法がメインとなるだろう。いずれにしてもラクして勝てないキャラだ。

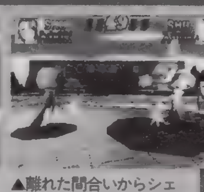


▲困ったときは秘伝必殺技の玄水乱舞。敵に十分接近してないと決まりにくいが、威力はバッチリだぜ。

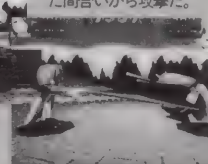
連続攻撃なし!?　さて、どーする…



▲はじき返し防御から唯一、つながる横攻撃。この後どーする!?



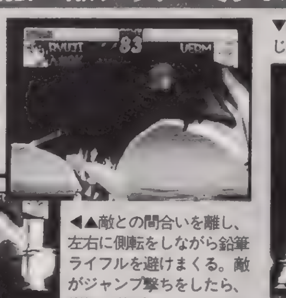
▲離れた間合いからシェンスイ（背後霊？）を飛ばす攻撃も有効。

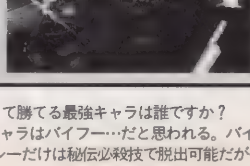


▼普段はリーチの長い突き攻撃などを使い、離れた間合いから攻撃だ。

対COM攻略!!　最後に待ち受ける最強の敵、ヴァーミリオンを倒せ!!

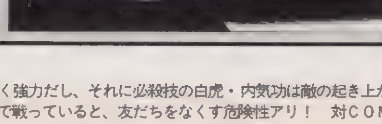
対COMモードをノーコンティニューでクリアすると、ラストボスとしてヴァーミリオンが出現するぞ。コイツはかなりの強敵なので、特別に全キャラ共通の攻略法を伝授しよう。まず戦いが始まったら、素早く間合いを広げ、鉛筆ライフルを側転で避けまくる。ヴァーミリオンがジャンプ撃ちを始めたら側転＋前方ダッシュで急接近！　そして着地際を狙って連続攻撃（キャラによっては単発攻撃で攻める）を叩き込むのだ。ポイントは、最初の1撃を決めるところ。遅すぎると、はじき返し防御で返され、強烈な反撃を喰らうことになるぞ。ジャンプ撃ちを避けて急接近したら、ちょっと早めかな？　と思うくらいのタイミングで攻撃をしよう。

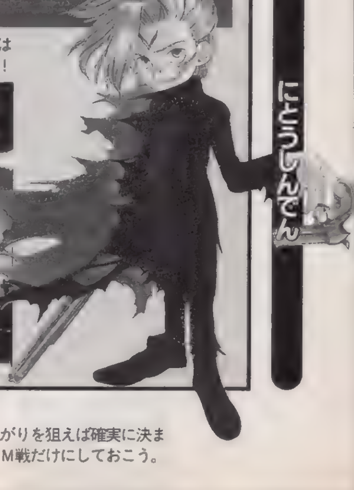




◀▲敵との間合いを離し、左右に側転をしながら鉛筆ライフルを避けまくる。敵がジャンプ撃ちをしたら、側転＋前ダッシュで一気に接近。敵の秘伝必殺技は側転を2連続で実行しよう。

▼接近したら地上に降りる前に攻撃すること。遅いと、はじき返し防御を喰らうので注意。この繰り返しでOK！





ポイントQ&A

Q：ズバリ！　楽して勝てる最強キャラは誰ですか？
A：ズバリ、最強キャラはバイフー…だと思われる。バイフーの下段攻撃は技の出が速く強力だし、それに必殺技の白虎・内気功は敵の起き上がりを狙えば確実に決まる（エイジとトレーシーだけは秘伝必殺技で脱出可能だが…）。でも、これらの技ばかりで戦っていると、友だちをなくす危険性アリ！　対COM戦だけにしておこう。

POWER RANGER'S PINBALL
パワーレンジャーズピンボール

アメリカで大人気のヒーローが活躍するピンボールゲーム
世界各国のステージをクリアするためのポイントを解説!!

ジャンル	TBL	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月27日（発売中）		

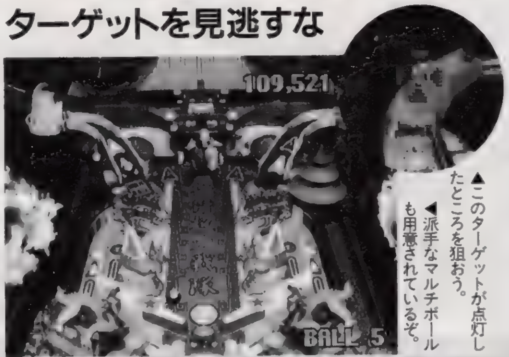
PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

国内でも放映中だし、最近はけっこうメジャーな「パワーレンジャー」。台のデザインや、ムービーの使い方なんかもツボをおさえてあるので、そっち系のマニアな人は絶対買いだ！　キャノンヘッドで敵円盤を吹っ飛ばすオリジナルCGのメガゾードなんかは、まさに必見だぞ。純粋にピンボールのゲームとして見てもしっかりした作りになっていて、台の種類も多く、クリア条件なんかのフィーチャーもよくできているなど、かなり楽しめるのだ。（TAC☆）

逆輸入ヒーローの活躍はキミのウデしだい！

このゲームでは、各ステージをクリアするためには、その台ごとに決められた条件を満たさなければいけない。敵モンスターにボールをぶつければいいボス面なんかはわかりやすいけど、いくつかのレーンに決まった回数通さないといけないステージなんかもあって、ちょっとプレイしただけではわかりにくい。ただ、いくつかのパターンはあるので、下の解説を参考に、同じレーンやターゲットを集中して狙っていけば、クリアは難しくないはずだ。

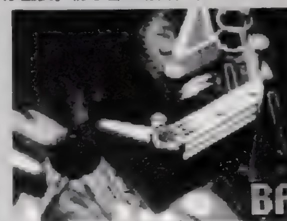
ターゲットを見逃すな



▲このターゲットが点灯したところを狙おう。
◀派手なマルチボールも用意されているぞ。

ボールをホールドして狙え！

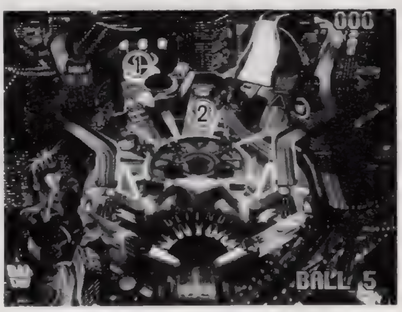
このゲームに限らず、ピンボールでは特定の場所へ狙いどおりにボールを打つテクニックが重要。初心者の場合、ボールがフリッパーのところにきたらとにかく打ち返してしまいがちだが、それではなかなかうまくいかない。まずは、ボタンを押しっぱなしにして、上げたフリッパーの根本にボールをホールドしてから打ち上げるようにしてみよう。



各ステージのクリア条件をピックアップして解説!!

USA-1◉ニューヨークを守れ！

①のところにある3つのレーンすべてにボールを通すと、上の方にあるビルを突き破ってモンスターが出現する。このモンスターは、②のホールにボールを打ち込めば破壊することができるぞ。モンスターを倒せば、そのあとに②から通じるパスロードが出現。もう一度、②にボールを通せばこのステージはクリアだ。ここで意外に難しいのが、最初の①の3つのレーンにボールを通すというところ。ここにボールを上げるには、右フリッパーからがいいのだが、かなり離れているので、あと1つというところになかなかボールが通ってくれなかったりする。レーンを通ったあと、すぐ下にあるバンパーに当たったところでタイミングよく台を揺らすと、上に跳ね返ってレーンを通る場合もあるぞ。



USA-2◉遊園地がピンチ！

台の中央あたりをうろついている①のモンスターにボールを当てて倒すと、②の地点に、メガゾードのヘルメットの形をしたゾードンコインが出現。これにボールを当ててゲットするたびに、画面左下にパワーレンジャーの顔が1人ずつ表示されていく。パワーレンジャーを5人そろえるとメガゾード登場のムービーになって、メガゾードがモンスターを一刀両断にして倒してくれるぞ。そのあとは、③にパスロードが出現するので、そこへボールを通せばクリアだ。ターゲットのモンスターやゾードンコインは狙いやすい場所にあるから、クリアは簡単な面だ。ちなみに、ゾードンコインは他のステージでもたびたび登場する。これが出現したら、とりあえず集めておけば間違いはないぞ。



Africa-1◉密林の戦い！

フィールド中央に浮かんでいる敵の円盤がとてもジャマな面。ボールの動きをしっかり追って、円盤に隠されたところで見失ってしまわないように注意しよう。クリアのためには、この円盤を破壊しないといけない。まず、円盤に隠れて①のあたりをうろついているモンスターにボールを当てて倒すと、上段の②にゾードンコインが出現。これを5回ゲットすればムービーに切り替わって、メガゾードが円盤を破壊してくれる。ゾードンコインを取るには、上段にボールが上がったときに、左フリッパーボタンで操作する上段のフリッパーを使う。フリッパーの根本あたりで弾くようにすると、うまくいくぞ。上段へつながるレーンの入り口は、③の位置にある。左フリッパーから狙っていこう。



Europe-1◉扉を開くには…？

上段と下段に分かれたフィールドが特徴的な面。クリアに必要なポイントは、上段に集中しているぞ。まずは①の3つのレーン全てにボールを通すと、②の地点にゾードンコインが出現。例によって、これを5回ゲットしよう。ムービーでレッドバトルゾードが登場してゲートを破壊。③にパスロードが出現する。ここにボールを入れればクリアだ。①のレーンに通すには、上方左端のランプ（坂道）を狙おう。②のゾードンコインは上段左フリッパーの先端か、上段右フリッパーの根本からボールを弾いてやるといい。最後の③のパスロードを狙うときは、上段右フリッパーの中央あたりで打つほうが入りやすいぞ。下段にはほとんどフィーチャーもないので、とにかく上段にボールを上げていこう。



ポイントQ&A

Q：オプションで難易度の設定を変えると、どの辺が変わりますか？
A：難易度を上げると、フリッパーの間でボールが落ちるのを防いでくれるアルファ5ポストが出ている時間が短くなったり、左右のアウトレーンに落ちたボールを打ち返すキックバックがなくなるなど、ボールをキープするのが難しくなる。でも、真のエンディングはHARDでクリアしないと見られないのだ。

天地無用！ 登校無用

あの『天地』のキャラたちが、ゲームの世界でも大騒動
マルチストーリー採用なので、繰り返しチャレンジだ！

ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月13日（発売中）		

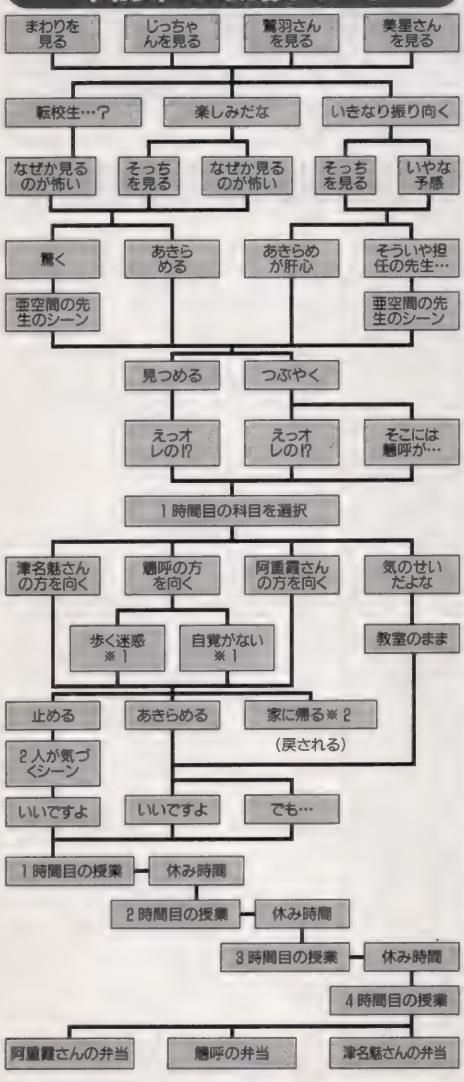
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「天地」ワールドがＡＶＧとしてＰＳでも楽しめちゃうぞ。しかも、今回は天地の通う高校が舞台ということもあって、あの個性派キャラたちのいつもとはちょっぴり違った横顔を見られるのだ。これだけオイシイ要素がそろえばファンでなくても熱中しちゃうに決まってるよね。でも、プレイ内容によってストーリー展開はさまざまな変化を見せるから、まだキミの知らない「登校無用」の魅力が眠っているかも？　このページの攻略を参考にして、出会っていないシーンを探してみよう。　（城イドム）

バウンティハンター編までの全グラフィックを見るお便利チャート

このページでは、午前中～バウンティハンター編までを対象に、ゲーム進行を完全解明したチャートをお届けすることにしよう。これをチェックすれば、まだお目にかかっていないシーンがどこに隠れているのか簡単に見つけられるはずだ。『登校無用』を十分に楽しむためにも、いろいろなルートを試してみるといいだろう。ちなみに、チャート内のワクでくくられた項目は、そのルートだけに登場する特定のシーンやセリフなどの主だったものを表している。これらは、ルート分岐には直接関係しないから、無視してもいいぞ。

午前中の攻略チャート



授業と休み時間のバリエーション

★選択できる科目の内訳

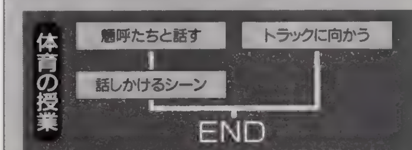
1時間目：現国・古典・社会・数学
　（注）現国以外を選ぶと、授業シーンはカット
2時間目：現国・古典・社会・化学・英語
　（注）1時間目で現国以外を選ぶと、古典は出ない
3時間目：現国・古典・社会・化学・英語・体育
4時間目：現国・古典・社会・化学・英語・数学
　（注）英語以外は〝クイズ〟になる

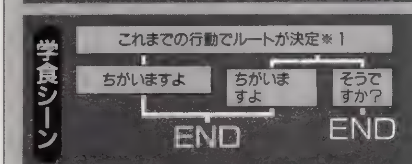
★休み時間の内容の内訳

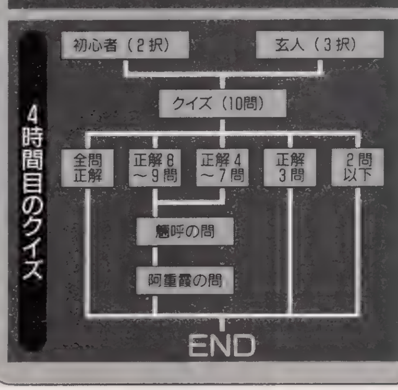
休み時間1：古典／数学→廊下シーンへ
　現国／社会→なし
休み時間2：化学、社会→廊下シーンへ
　（注）休み時間1で発生済みの場合はカット
　現国→学食シーンへ
　英語→図書館シーンへ
　古典→なし
休み時間3：必ず、屋上シーンになる

授業と休み時間のポイントチェック

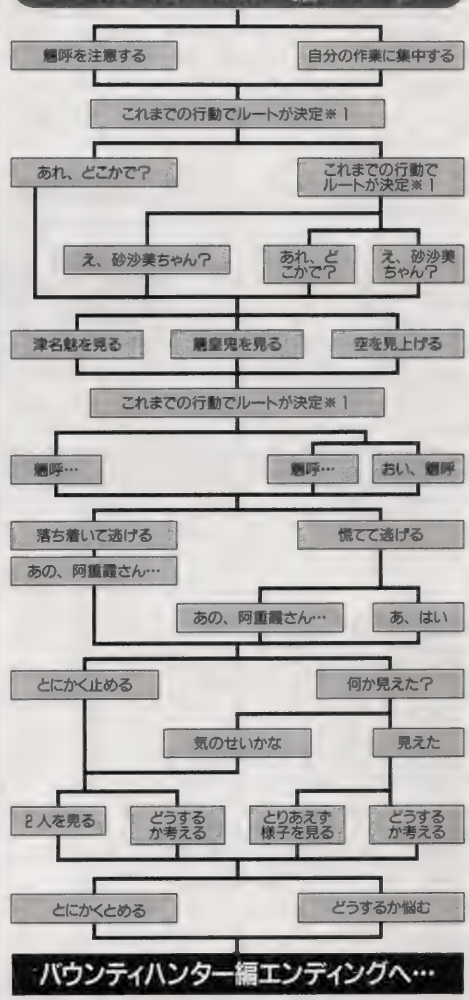
授業と休み時間で、ゲームの進め方によって違う場面が見られるシーンは、体育、学食、クイズの3つがある。この3つのシーンはチャートを載せておいたのでチェックしておこう。それ以外のシーンでは、どう進んでもそのシーン内の展開に変化はないぞ。ちなみに、古典と数学は授業シーンはないからね。







バウンティハンター編チャート



【※1】このマークは、進行ルートがそれまでの行動によって自動的に決定されてしまう場所を表している。これらの決定をする判断材料には「津名魅が喜びそうな行動をしてきたか、してこなかったか」「魎呼と阿重霞のどちらかが喜びそうな行動をしてきたか、してこなかったか」という2種類が用意されていて、どちらの判断材料が用いられるのかは場所によって異なる。特定のルートへ進みたいときには、どちらの判断材料が関係しているのかを考えて、ふさわしいと思われる行動を意識しながら、プレイを進めてみよう。

【※2】このマークがついているものは、表示される場合とされない場合がある、特殊な選択肢になっている。表示の有無は、それまでの行動によって一定条件が満たされているかどうかで決定されている。どうでもいいものに目を向けたり、現実逃避するような行動などの、消極的な項目を多く選択していると、この選択肢が現れる可能性も高くなるぞ。

ポイントQ&A

Q：午前中の後に続くバウンティハンター編は◎ボタンを連打しているだけでも行けました。もう1つのクリーチャー編への行き方も教えて下さい。

A：スバリ答えてしまうとつまらないので、今号ではヒントだけ。まず、津名魅が喜びそうな行動にはあまり手を出さないように。あと、クラスメイトになった津名魅、魎呼、亜重霞を除く女性キャラには、できるだけ会わないようにしよう。これで、クリーチャー編へ進める可能性はアップするぞ。

幻影闘技
SHADOW STRUGGLE

今までの格闘ゲームにはないシステムが盛りだくさん 話題のPSオリジナル、ポリゴン格闘ゲーム見参！

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可
発売日	9月20日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

見た目はポリゴン格闘なんだけど、プレイした感じ2D格闘（『ストZERO』みたいなタイプ）をプレイしているように思えた。3D格闘より2D格闘の方が好きな私としては、なかなか馴染みやすいシステムでした。ただ、キャラバランスがちょっと……（コマンド投げが強くて）。でも、今回触れられなかったけど、アリーナゲームは楽しい。COMと戦ってお金を稼ぎ、いろんな必殺技を買っていくモード。ケイの必殺技を使う、ちあき…なんてキャラも作れちゃうのだ。（やおい平舌改めうきき）

独自のゲームシステムをマスターし、勝利をつかめ！

このゲームは今までのポリゴン格闘とは、少々システムが違うので初心者は戸惑うかもしれない。基本的には、2Dの格闘ゲームと思ってプレイすると違和感がないだろう。

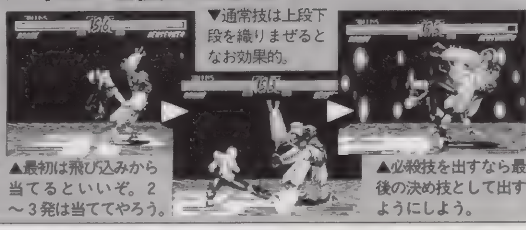
さて、このゲーム独自の操作系としてスペシャルボタンがある。これは単体で押しても何も起こらない。✚キーと組み合わせることで必殺技が出せるのだ。下に全キャラのコマンドを載せたのでぜひ参考にしてほしい。



◀必殺技のコマンドは簡単なモノばかり。初心者でも大丈夫だぞ。

1発逆転の"シャドウスキル"を使いこなせ！

攻撃を当てたり必殺技を出すと画面下のゲージがタマる。MAXになったとき、解放ボタンを押すとキャラが光り、一定時間技を出すスピードが上がる。この状態をシャドウスキルという。このときは必殺技を出すより、スキの少ない通常技を連続で当てた方がいい。



▲最初は飛び込みから当てるといいぞ。2～3発は当ててやろう。

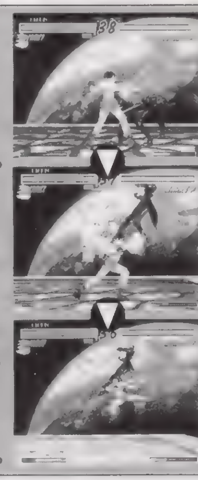
▼通常技は上段下段を織りまぜるとなお効果的。

▲必殺技を出すなら最後の決め技として出すようにしよう。

連続技でライバルたちに打ち勝て！

このゲームにも一定の通常技を連続で繰り出す、コンビネーション攻撃がある。もちろんこれだけでもなかなか有効な攻撃手段なのだが、やはりここは必殺技をからめた、さらに強力な連続攻撃を狙っていきたい。

最初のうちは通常技から必殺技へつなげる、簡単なものから練習しよう。ただ、必殺技がボタンのため他のゲームよりはタイミングがシビアだぞ。慣れてきたら右のような連続技に挑戦だ。



◀ちあきの連続技を紹介しよう。まず転身倒掌を当てる。

◀そのあと、PPPKのコンボを決めてから……。

◀最後は連環天烈脚。連環風断脚でもいいが、ややムズイ。

全キャラ対応必殺技&投げ技リスト

ちなみにボスキャラの使用方法は……バーサーカー＆マリーはノーマルランク以上でノーコンティニュークリアするか全キャラのエンディングを見ればOK。ハガネはハードランク以上でノーコンティニュークリア（ただしストレート勝ち5回以上、マリーが使用可能になっている）すれば使えるぞ。

キャラ	技名	コマンド
ケイ	朧（おぼろ）	→→＋S
	震（しん）	↓↘→＋S
	霞（かすみ）	↓↙←＋S
	零（ぜろ）	↓↑＋S
	一本背負い	敵の近くでS＋P
ボビー	キラージャイロ	→→＋S（空中でも可）
	デモンピラー	↓↓＋S
	ヘルシーザス	↓↙←＋S
	ブラッディーアクシス	←→＋S
	サイドスープレックス	敵の近くでS＋P
ちあき	連環風断脚	←→＋S
	転身倒掌	↓↘→＋S
	空転崩	空中で↓↙←＋S
	連環天烈脚	↓↑＋S
	内股	敵の近くでS＋P
ハリー	ルナティックヒール	←→＋S
	ジャベリンスロー	↓↘→＋S
	ルナーエクリプス	空中で↓↙←＋S
	クレセントサマー	↓↑＋S
	カタパルトスルー	敵の近くでS＋P
マーク	サイクロンヴァイス	←→＋S
	ソニックスラスト	↓↘→＋S
	フェイスリバー	↓↙←＋S
	ゲイルエッジ	↓↑＋S
	掴み蹴り	敵の近くでS＋P

キャラ	技名	コマンド
レイモンド	アースブレイカー	↓↓＋S
	ラウンドナックル	←→＋S
	スレッジハンマー	↓↙←＋S
	ネックリフト	敵の近くでS＋P
	ブレーンバスター	敵の近くで→←＋S＋P
	ジャイアントスイング	敵の近くで→↘↓↙←＋K
	ダウンスロー	ダウン中の敵の近くで（足側）→↘↓↙←＋K
	エアスロー	空中にいる敵の近くで↓↘→＋P
ニール	カウンタースマッシュ	→→＋S
	ナッツクラック	↓↘→＋S
	ナッツグラインド	↓↙←＋S
	ヘッドバッシュ	↓↑＋S
	ジャンピングパイルドライバー	敵の近くでS＋P
	バーチカルスロー	敵の近くで→↘↓↙←＋P（追い打ち可）
ハン	打開（だかい）	←→＋S
	跳梁（ちょうりょう）	↓↘→＋S
	突き上げ	敵の近くでS＋P
バーサーカー	Rr-3b	↓↓＋S
	Tx-a358B7	←→＋S
	Nb-i48C3t	↓↑＋S
	スラストキル	敵の近くでS＋P
マリー	霞風断脚	←→＋S
	ダブルサマーソルト	↓↑＋S
	サイドスープレックス	敵の近くでS＋P
ハガネ	鋼朧（ハガネおぼろ）	→→＋S
	鋼震（ハガネしん）	↓↘→＋S
	鋼霞（ハガネかすみ）	↓↙←＋S
	鋼零（ハガネぜろ）	↓↑＋S
	一本背負い	敵の近くでS＋P

※コマンドはキャラが右向きのときのものです。Pはパンチ、Kはキック、Sはスペシャルを表しています。

ポイントQ&A

Q：ボスキャラのバーサーカーとマリーは使えるようになりました。でも隠しキャラのハガネを見たことも使ったこともありません。どうすればいいでしょうか？

A：ハガネを使用するには上に書いた通り。とはいってもちょっと条件がキビシイよね。一番簡単なのは、どのキャラでもいいから30回エンディングを見る方法（コンティニュー可）。実はこれだけでボスのマリー＆バーサーカーとハガネが使えるようになるのだ。あとはガンバ。

サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣

1対1の真剣勝負。今回は熱い対戦を勝ち抜くために必要なポイントと、ボスの斬紅郎の攻略だ！

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可
発売日	8月30日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「サムライ」シリーズ第3弾。確かに移植度は完璧とはいえないけど、L・Rボタンだけで武器飛ばし技が出せる、ステージセレクトができるなど、魅力的なPSオリジナルモードがあるのだ。元のネオジオの方では、早くも続編の「サムライスピリッツ天草降臨」が発表になった。タイトルから想像するに、天草四郎がボスだろう…（ってそのままじゃん）。「KOF'96」の移植も決定したし、「サムライ天草～」も移植してほしいな。SNKさん期待してます。本当に…。（うききき松崎）

基本システムをおさらいしよう

このゲームは他の格闘ゲームと違い、独自のゲームシステムを採用している。ここではそのシステムについておさらいしていこう。

まずは剣質の違い。キャラクターにはそれぞれ〝修羅〟と〝羅刹〟という2種類の性能が用意されている。それにより必殺技などが、多少変わってくるので注意しよう。また、このゲームには一定回数相手の攻撃をオートガードしてくれる〝剣客〟、通常の〝剣豪〟、ガード不可だが常に怒りゲージMAX状態の〝剣聖〟とキャラのタイプを3種類から選ぶことができるのだ。対戦する場合、初心者は〝剣客〟、上級者は〝剣豪〟といった具合に使い分けるといいだろう。戦闘システムについては、右のかこみにまとめてあるので、ぜひ対戦する際の参考にしてほしい。



▶〝剣聖〟モードなら武器飛ばし技が出し放題。

避け動作を使いこなせ！

弱斬りボタンと中斬りボタンを同時に押すことで、相手の攻撃を避ける〝見切り〟をすることができる。これは、ガードしても体力が削られてしまう必殺技（とくに飛び道具など）を無効にするのに重宝するので、ぜひ覚えておこう。また、この〝見切り〟を相手の近くでやると、相手の後ろに回り込む〝回り込み〟になるのだ。必殺技はもちろん、至近距離でスキの大きい強斬りなどを避けつつ、相手の後ろに回り込み、大ダメージを与えることができるぞ。



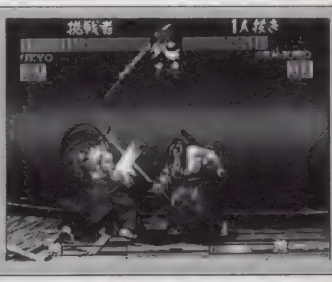
▲相手の飛び道具は〝見切り〟で避けよう。これはかなり重要だぞ。



◀相手との距離が近いと、この〝回り込み〟になる。

素手になってもあわてるな！

つば競り合いで負けたり、武器飛ばし技を喰らうと持っている武器を落としてしまう。この素手状態では、攻撃力&防御力の低下はもちろん、一部の必殺技が出せなくなったりするので注意。こんなときは相手の攻撃に合わせて〝真剣白刃取り〟（✚キー←↙↓↘→）を狙ってみよう。成功すれば相手を蹴り倒すぞ。このスキに武器を拾いにいこう。



◀タイミングはシビアだが、〝真剣白刃取り〟はぜひ覚えてほしい。

ラスボス・壬無月斬紅郎で対戦を勝ち抜け！



他を寄せつけないパワーで攻めたてろ

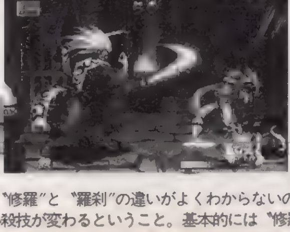
このゲームのラスボスである壬無月斬紅郎をプレイヤーキャラとして使うことができるのだ。使用するための条件や必殺技コマンドは右にまとめてあるぞ。さて、この斬紅郎、ボスキャラだけあってその強さはハンパじゃない。通常技はもちろん、必殺技のどれをとっても強い。

基本戦法だが、立ち斬りの弱と中はグラフィックが同じなので、普段は威力のある中を使うようにしよう。またしゃがみ強斬りは、2回攻撃する技。最初の攻撃のあと次の攻撃をするまでちょっと間がある。相手は最初の攻撃のあと、反撃しようとして2回目の攻撃を喰らってくれる。慣れないうちはこれだけでもかなり有効な戦法だ。必殺技は疾風斬が飛び道具なので、離れたらこれで牽制しよう。飛び込まれたら、天崩斬で迎撃。これは攻撃範囲が広いので、対空技としてはかなり優秀だぞ。

斬紅郎　使用コマンド

キャラ選択画面で、覇王丸→幻十郎→破沙羅→狂死郎→右京→リムルル→覇王丸→閑丸→ナコルル→半蔵→天草→骸羅→ガルフォード→閑丸とカーソルを合わせて、時間が03のときにスタートを押しながら⊗と◎を同時押し。

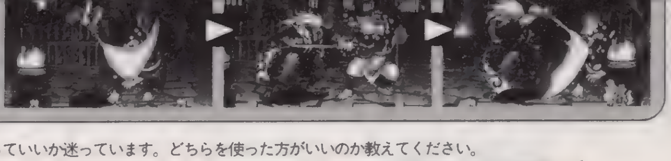
必殺技コマンド	
無限流無法拳	←→＋弱斬り
無限流天誅	空中で↓＋斬り
無限流疾風斬	↓↘→＋斬り
無限流無限砲	↓↙←→＋斬り
無限流天崩斬	→↓↘＋斬り
無限流不動	←↙↓↘→＋強斬り
無限流一刀斬	←↙↓＋弱・中斬り
奥義無双震撃斬	↓↓↓↘→＋弱・中斬り



◀強力な斬紅郎。残念ながら対戦モードでしか使用できない。

オススメ連続技

通常技は出るのが早いが、戻りはやや遅いため連続技としてつながりにくい。ただ、接近時の通常技はスキが小さいので、ここから必殺技につなげていこう。飛び込み攻撃のあと、中斬り→疾風斬もしくは天崩斬、というのが簡単でいいぞ。



ポイントQ&A

Q：2種類の剣質、〝修羅〟と〝羅刹〟の違いがよくわからないので、どちらを使っていいか迷っています。どちらを使った方がいいのか教えてください。

A：大きな違いは必殺技が変わるということ。基本的には〝修羅〟はバランスが取れていて、〝羅刹〟は強いかクセのあるキャラといえるだろう。最初の内は〝修羅〟でプレイし、慣れてきたら〝羅刹〟に挑戦してみよう。ちなみに天草四郎と斬紅郎は〝修羅〟と〝羅刹〟の違いはない。あえていうなら、キャラの色が違うくらいだ。

東京SHADOW

プレイヤーの選択で展開が変わっていく、マルチシナリオ採用のホラーAVG。今回はそのシナリオ分岐の謎に迫る！

ジャンル	ムービーノベル	価格	¥8,800
メーカー	タイトー	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	9月27日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

実写やCGをフルに使い、ホラーなストーリー展開がゲームを盛り上げる。しかもマルチシナリオ採用。今までにないAVGといってもいいでしょう。どうでもいいけど、オマケゲームが「スペースインベーダー」というのもタイトーさんらしくていい（できればオプションで、いつでも遊べるようにしてほしかったなぁ）。原作の小説もおもしろいらしいので（実は読んだことがない）、そちらもオススメします。さらにこのゲームを楽しむことができるでしょう。（ちびちび）

とことん『東京SHADOW』を楽しむために！

今までのＡＶＧは、物語の途中で多少分岐はしたものの、けっきょく結末は同じというモノが多かった。しかしこのゲームは分岐はもちろん、それによっていくつものエンディングが用意されている。しかも、クリアしたあとでないと見られないストーリー分岐もあったりして、まさに〝何度でも楽しめるＡＶＧ″なのだ。

さて、今回は小さな分岐よりも、直接ストーリー展開が変わるほどの、重要な分岐ポイントについて説明していこう。このページを読んで、キミも「東京ＳＨＡＤＯＷ」の世界をとことん楽しんでほしい。

まず序盤でするべきことは？

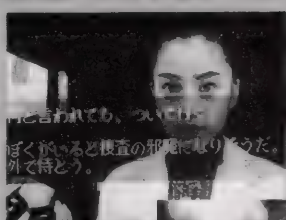
序盤で重要な分岐は、主人公であるヒデがどこで殺されたかという点。大きく分けるとライブハウスと魔法ショップの2カ所がある。ゲームが始まってしばらくすると、チラシを配っている女の子が登場する。その女の子にビラをもらうと魔法ショップへ行くことができる（行くかどうかの選択あり）。もらわないとそのままライブハウスへ。その後は、ライブハウスで殺されると、チャネリング部屋へ行き、魔法ショップだと聖輪寺へ行くことになるのだ。



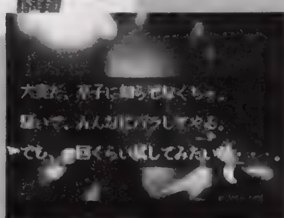
▲このチラシを受け取るかどうかで、そのあとのシナリオ展開が大きく変わってくるぞ。

3つ目の選択肢〝分かれ道″へ行くには？

右のフローチャートを見てもらえばわかるように、脱出のあと3つ目の選択肢、分かれ道がある。じつはコレ、最初のプレイじゃ行くことができないのだ。このシナリオへ行くには、最低3回（どのシナリオでもいい。もちろん同じモノでも可。ただしバッドエンドはダメ）はクリアしないと行けない。行く方法はいくつかあるが、簡単なものはライブハウスに行き、京子と一緒に入る。その後、今までと違う展開になるはず。そしてしばらくすると3つの選択肢が現れるので、そこで「試してみたい」を選択すればOK。そのあとは普通に進めば、脱出後に分かれ道へ行けるぞ。



◀まずはライブハウスへ。そこではちゃんと「一緒に行く」を選ぼう。



▼いつもと違う展開のあと、この選択肢が。「試したい」を選べはOK。

そして隠された最後のシナリオとは？

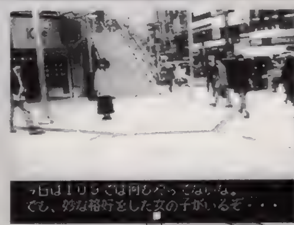
さて、ここまででシナリオの種類は4種類あることがわかった。しかし、実はこれで全てではない。そう右のチャートを見てもらえばわかるように、魔法ショップの下の〝？″。これが5つ目のシナリオへのカギなのだ。チャネリング部屋ルートと聖輪寺ルート。そして、分かれ道ルート。これら3種類（分かれ道ルートはどちらでも可）のエンディングを見たあと、あるルートを通って魔法ショップへ行くと、まったく違うシナリオへ行けるのだ。キミはこのシナリオを体験できるか？

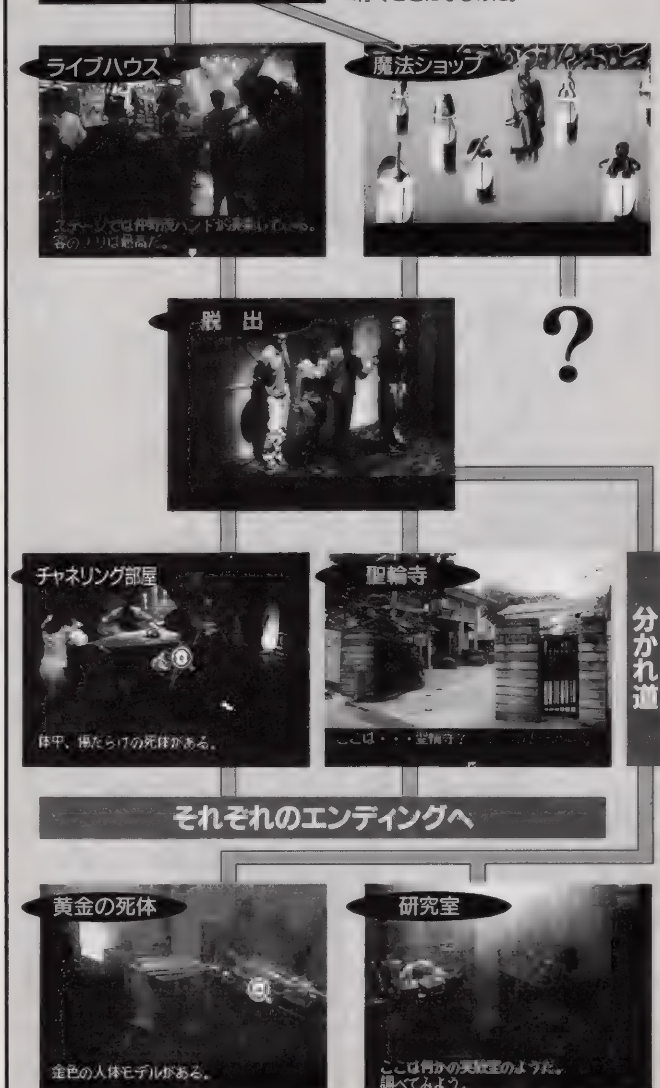


▲実は序盤の謎の布教男の話を聞き、助けてやることがポイントなのだ。

簡易フローチャート

ストーリーの変化とは関係ない、細かい分岐は省略してチャートを作ってみたぞ。見てもらえばわかるように、重要なのは序盤のライブハウス&魔法ショップ。それと3回クリア後に行くことのできる、分かれ道での選択。なお、分かれ道で左右を選択したあと、どちらに行っても水たまりがあり、そこで引き返すとそれぞれ逆のルートへ行くことになるのだ。





ポイントQ&A

Q：このゲームのすべてのシーンを見たいのですが…。なにかウラワザみたいなものがないものでしょうか？　ぜひ教えてください。

A：残念ながらウラワザはありません。そのかわりといってはなんですが、小社より「東京ＳＨＡＤＯＷ」の攻略本が発売されます。発売日は10月25日で、価格は￥980（税込）です。これさえあれば「東京ＳＨＡＤＯＷ」のすべてを知ることができるでしょう。ぜひ買ってくださいね。以上、宣伝でした（笑）。

NOëL
ノエル

女の子との楽しい会話の進め方だけではなく、ファン必見のイベントまでを徹底的に紹介しちゃうぞ！

ジャンル	ETC	価格	¥6,800（2枚組）
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）マウス対応
発売日	7月26日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このソフトを初めてプレイしたとき、「会話を楽しむ」というテーマがキチンと表現されていることに驚かされた。会話を進めることに比重を置いているため、好きな女の子だけにマトを絞ってビジュアルフォンをかけまくるのもＯＫだし、普通のゲームにありがちな〝戦略を練る〟という要素に縛られることもない。そんなノリが、本当の意味で過程そのものを楽しめるプレイに結びつき、今までのゲームにない魅力を生み出していると思う。（城イドム）

もっともっと憧れのあの子の魅力に触れるには…？

会話を楽しむポイント

ポイント1◉女の子をつかまえられる日時と時間

女の子は夕方までは出掛けているし、遅すぎる時間にビジュアルフォンをかけると、機嫌を損ねてしまうぞ（ごくまれに、深夜でも会話が楽しめることもある）。ビジュアルフォンは、彼女たちが食事を終えて、ちょっとヒマを持て余しているような時間帯にかけるといいぞ。また、代歩は月・水・金、由香は火・木・土、恵壬は土・日に家にいることが多い。多少のズレはあるけれど、この日を中心に攻めよう。



▲食事などが終ってから寝る前までの、ヒマになりやすい時間帯が狙いめなのだ。



▲恵壬は連絡をとれる日が少ない。この子を狙うなら、他の子との会話はひかえよう。

ポイント2◉話をふるタイミング

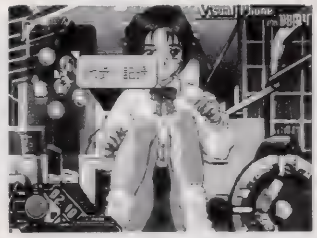
新しい話題をふるために会話ボールを送ると、女の子は現在の話題を切り上げてしまう。したがって、会話ボールを連続してポンポン送ってもダメ！　聞き上手になることも女の子と親しくつき合うコツなのだ。女の子は１つの話題を話しつくすと「そうねぇ」などと一息ついた様子を見せる。この直後（理想的にはその少し前）に、次の話題を振るように心がけよう。



◀会話が一息ついた様子を見せたら、新しい話題をふるチャンスだ。会話ボールはタイミングよく。

ポイント3◉飽きさせたらダメ

話をしていると、よく出てくる話題があることに気づくはずだ（例えば、由香なら代歩の噂話など）。そんな話題はチェックしておいて、優先して話をふるようにすると、会話も盛り上がりやすくなるぞ。逆に古すぎる話題などは、女の子も何の話なのか戸惑ってしまう。そんなときには「え？」とか「聞こえないよ」といった反応をするので、急いで違う話題をふるようにしよう。



◀違う女の子の会話ボールを送っても、相手をとまどわせるだけ。

イベント踏破マニュアル

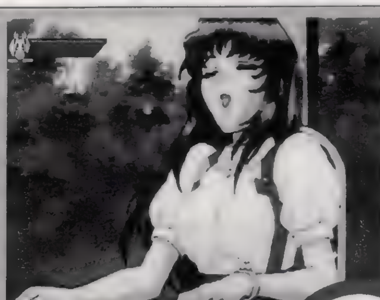
女の子に電話していると、思いも寄らないイベントに出会えることがある。その中のいくつかをピックアップして、内容と発生条件を簡単に説明しよう。

ビジュアルメールをGETしよう

文化祭　文化祭のビジュアルメールを見たいなら、11月２日に由香に連絡するか、10月29日に恵壬に連絡するようにしてみよう。あと、文化祭のビジュアルメールに限っては、どっちの女の子から送ってもらったかによって、その内容が違うのに気づいていたかな？　由香バージョンは代歩たちのウエイトレス姿、恵壬バージョンには恵壬の演奏と、それぞれにおいしいポイントが収録されているので、必ず両方をチェックしよう。

体育祭　体育祭のビジュアルメールは、由香に10月15日か、代歩に10月16日に連絡をとればOK。最大の見どころは、中学時代は短距離走でライバルだった由香と恵壬による、リレーでのアンカー対決。勝利の女神が微笑んだのは、どっちかな？

遊園地　由香か恵壬に10月24日、あるいは代歩と10月25日に連絡をとればOK。３人の誰を通して送ってもらう段取りをしても、その内容は変わらない。恵壬のパワーが腕相撲マシンと対決するシーンは抱腹絶倒まちがいなし!?


◀こちらは由香バージョン。恵壬のピアノを思い出しながら、演奏のマネをする代歩。

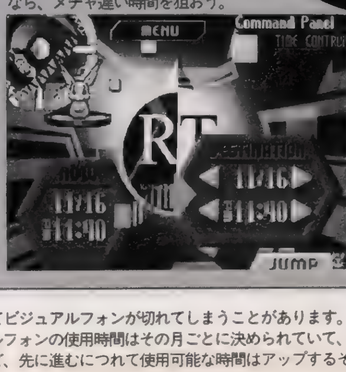
文化祭


▼恵壬バージョンの文化祭ビジュアルメール。由香も感心していた恵壬の演奏が、タップリと鑑賞できちゃうのだ。これは、必見にして必聴のムービーだぞ。

代歩ちゃんのパジャマ姿が見られる

夜遅い時間に代歩に連絡すると、ちょっといいことが…。少し遅い時間なら、代歩本人がパジャマ姿でビジュアルフォンに出てくるし、思いっきり遅い時間なら、深夜版の留守時専用ムービーで代歩のパジャマ姿が拝めるのだ。ただし、代歩本人がパジャマ姿でビジュアルフォンに出た場合は、機嫌を損ねてしまうことを忘れないように！　特に、あまり極端に遅い時間の連絡を繰り返していると、代歩は本気で怒ってしまうこともあるので、要注意だぞ。何事もホドホドにね。

▼パジャマ姿の代歩ちゃんを見たいなら、メチャ遅い時間を狙おう。



代歩ちゃんの誕生日を祝う

最初の会話をうまく進めた人なら知っている通り、10月９日は代歩の誕生日なのだ。この日にビジュアルフォンをかけて普通に会話を楽しんだあと、もう１回連絡をとってみよう。プレイヤーが誕生日の贈り物をしたことになって、代歩からお礼の言葉を聞くことができちゃうぞ。また、このイベントが起こると、代歩のプレイヤーに対する好意も大幅アップする。ぜひチェックしておこう。なお、このイベントは代歩の誕生日を本人から聞き出していない場合は発生しないからね。

▼一番最初に話をしたときに、誕生日の会話ボールがあったはず。この話題はかならず押さえておこう。



ポイントQ&A

Q：なぜか突如としてビジュアルフォンが切れてしまうことがあります。しばらくゲームを進めると、直るようなのですが、これってどうしてなの？

A：実は、ビジュアルフォンの使用時間はその月ごとに決められていて、それをオーバーしてしまうとビジュアルフォンは使えなくなってしまうのだ。最初の月は15分しかつなげないけれど、先に進むにつれて使用可能な時間はアップするぞ。ちなみに、残り時間のチェック方法はマニュアルの24ページで簡単に説明されている。

PS初のスノーボードによるスポーツゲーム
やり込むほどに楽しくなっちゃう1本なのだ

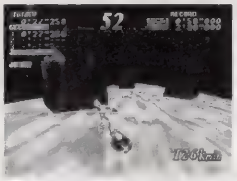
COOL BOARDERS

ジャンル	SPG
メーカー	ウェップシステム
発売日	8月30日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

雪山をスピーディーにスベろう!

ポイント1◉カーブをまがるコツ

曲がりながら岩などの障害物を避けるときには、障害物を(曲がろうとしている方向の)外側に位置させてはダメ。上の写真のように、障害物をインのギリギリに見るような感じで曲がるようにしよう。また、□ボタンでエッジをたてると、急な方向転換もラクにできるけれど、スピードを大きく落としてしまう。好タイムを目指すなら、カーブはクリア可能なかぎりエッジを使わずにクリアしよう。ちなみに中級なら、トンネルを出たあとの崖っぷちカーブ(一番上の写真)以外、エッジは使わなくてもクリア可能なのだ。



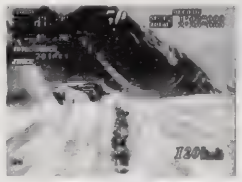
◀カーブにある障害物は、このくらいインに迫っても大丈夫。



▶エッジをたてるのを、どれだけ少なくできるのかが勝負だ。

ポイント2◉ジャンプをキメよう

まず、ジャンプのパワーをタメている最中(⊗ボタンを押した状態)には、進行方向の修正が利かないので注意すること。大きい谷間などを前に、地形のギリギリでジャンプしたい場合には、地形の切れ目に選手の頭がさしかかった瞬間にボタンを放すようにとするといい。トリック(技)のポイントを競うなら、斜面方向に対してまっすぐの方向へ、できるだけ遠くに飛ぶようにすると、高ポイントが望めるだろう。ちなみに、タイムを競うときには、不必要な大ジャンプはしない方が記録はよくなるぞ。



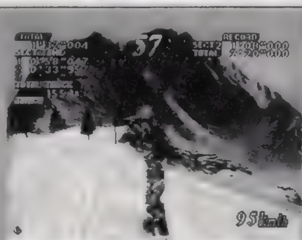
◀谷間などにさしかかる前に、ジャンプボタンでパワーをタメる。



▶タイミングよくボタンを離せば、気持ちよくジャンプできる。

ルートも工夫してね

コース上には、ルートの選択によって、状況やタイムが大きく変わるところが多い。同じ1本道のコースでも「右より」と「左より」では、斜面のコブやジャンプ台の設置などに違いのある場合も多いのだ。コースのとり方しだいでタイムやジャンプする、しないなどが大きく影響してくるので慎重にルートを選択しよう。特に中級では、途中に分岐点がありコースが2つに分かれるぞ。分岐点は「左は遠回りだけれども簡単」「右は近道だけれどもメチャクチャ難しい」というコンセプトで構成されている。右側をすいすいスベれるようになると、気持ちいいぞ!



▲これは〝ADVANCED〟の分岐点。右は上級者向けの道。

3D空間でのパズルだけに自由度の高さも抜群
頭をフルに回転させないとクリアできないぞ!

トンズラくん

ジャンル	PZG
メーカー	ソラン
発売日	9月6日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

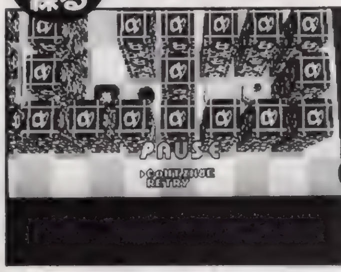
面クリアのコツをチェックせよ

面クリア1◉やるべきことを見抜くベシ!

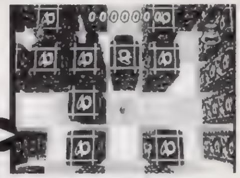
このゲームをオールクリアするための基礎知識は、練習ステージで紹介されている方法がすべてなので、あとは使い方の勝負! ステージ攻略の序盤では頻繁にポーズをかけて、作戦を練ることにしよう。箱の移動や積み上げも手当たりしだいに行うのではなく、考えながら行わないと、後半面では困ったことになってしまうぞ。なお、背の高いキャラは、マイキャラが1段高い場所にいないと、放り投げはしてくれない。これは、重要なので覚えておくこと!

作戦を練る

▼ポーズをかけて状況を観察しよう。ここでジックリと考えておけば、貴重な時間を浪費することもなくなるのだ。

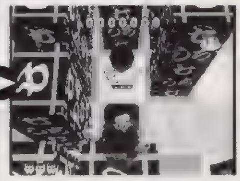


どう攻める?



◀作戦が決まったら、早速作業を進めよう。

利用しよう!



◀登場キャラに投げてもらうのも必須テク。

面クリア2◉効率よく作業するベシ!

オールクリアを目指すなら、効率よく作業を進める方法も工夫してみたいもの。まず、箱を運ぶときには、投げに頼るのではなく、回すようにして移動させる方が速いことを覚えておこう。この方法なら、どんなに重くてもタメ時間なしで処理できるので、後半ステージでは必須のテクなのだ。また、階段を作る場合も、最初に段々地形を作り、それを成長させていく方法はよいとは言いがたい。一見すると堅実に見えるけれど、箱不足に泣くことになることが多いので、目的地に届く高さのものから、順々に作っていくこと!

荷物を回すとき



荷物を飛ばすとき





▲◀箱を運びたいときに投げまくるのは間違い! 回して運ぶようにした方が断然速い。



▲◀取り合えず段々を作ってみる積み方は効率が悪い。必要な高さの塔を1本ずつ作れ。

電撃PSではみんなの質問を大募集

人間に無限のすばらしさが広がっているのと同じように、ゲームには楽しさがギッシリとつまっています。そして、人生を送るうえで人間が困難を避けられないのと同じく、ゲームをプレイするうえにも行き詰まりはつきものです。人生最大級の苦難に遭遇したとき、人は自然と神なる存在に祈るといわれていますが、PSユーザーには電撃プレイクエスチョンが守護霊のごとくついています。ゲーム攻略で悩めるとき、ゲーム内容で知りたいことがあるとき、このコーナーをぜひぜひ利用してくださいませ。特定の場所に関する攻略質問だけではなく、「こんなゲームを扱ってほしいなぁ」とか「こんなジャンルの攻略こそ、このページで力を入れてよぉ」なんてご意見も大歓迎。気軽にみなさんの声を聞かせてね〜。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A係」まで

ポイントQ&A

Q:「COOL BOARDERS」って、全部で3コースしかないんですか? なんだか物足りないような気がするんですが。

A:もちろん隠しもありますぞ! まず、最初から選べる3コースのどれか1つで、すべて1位(トロフィーが3つ並んだ状態)にしてみよう。すると各コース達成ごとに1個ずつ、隠しボードが登場するようになるぞ。そして、すべてのコースで隠しボードを出現させると、隠しコース〝SPECIAL〟が選択できるようになるのだ。

電撃ゲーム3大賞 第4回

◆主催：株式会社メディアワークス

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

●賞(各部門共通)

大賞(1点)＝正賞＋副賞100万円
金賞(1点)＝正賞＋副賞 50万円
銀賞(数点)＝正賞＋副賞 30万円



Illustration/麻宮騎亜 CG works/キクチミチクカ

募集要項 応募の掟

●あて先:〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス「第4回 電撃ゲーム○○○大賞」係

●最終締め切り
1997年4月10日(木)
(当日消印有効)

●発表:「電撃NINTENDO64」10月号(1997年8月21日発売予定)、「電撃ADVENTURES」Vol.22(1997年8月20日発売予定)、「電撃SEGAEX」10月号(1997年8月21日発売予定)、「月刊電撃コミックガオ!」10月号(1997年8月27日発売予定)、「電撃G'sエンジン」10月号(1997年8月30日発売予定)、「電撃PlayStation」1997年8月発売号、「電撃王」10月号(1997年9月8日発売予定)の各誌上、「電撃の缶詰」(1997年9月10日発売予定の電撃文庫付録)。

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定:〔長編〕400字詰め原稿用紙250〜350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40〜80枚。縦書き。
作品に以下の1 2を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
1 タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
2 あらすじ(800字以内)

●応募資格:不問。

●選考方法:1997年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略):矢野 徹(作家)、高千穂遙(作家)、林 海象(映画監督)、安田 均(作家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●募集内容:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A:メカデザイン部門 B:ファンタジー部門

●応募規定:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●応募資格:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法:1997年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1997年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

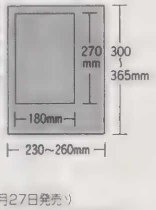
●選考委員(敬称略):天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷 遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定:ストーリーコミックは24〜41P ギャグ・コメディなどのショートコミックは10〜16Pを2本以上/4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270mm、ヨコ180mm(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●応募資格:不問。

●選考方法:1997年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
第1回締め切り……受付終了(通過者発表、ガオ!11月号〈9月27日発売〉)
第2回締め切り 1996年10月10日 通過者発表、ガオ!2月号〈12月27日発売〉)
第3回締め切り……1997年 1月10日(通過者発表、ガオ!5月号〈3月27日発売〉)
最終締め切り 1997年 4月10日(通過者発表、ガオ!8月号〈6月27日発売〉)
★それぞれの予選で最終候補を4〜5作品選出する。★予選を通過した約20作を対象として、1997年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)
永井 豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井 守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●特典:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる もちろん、その後、何度でも予選に応募できる。【各予選のアドバイスをする作家】第1回予選:真鍋譲治 第2回予選:沢田 翔 第3回予選:あかほりさとる

◆協賛：株式会社バンダイ/株式会社バンプレスト ◆後援：株式会社文化放送/株式会社セントラルミュージック

ウラワザデータベース Ver. 3.6

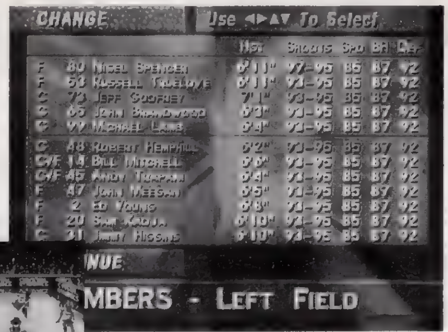
やはり秋の長い夜はゲーム！ ゲームといえばウラワザだね！

すっかり秋ということで、ゲームにどっぷり浸かっている人も多かろう。買い込んだゲームをとっととクリアするにはどうすればいいか！ そう、ウラワザです。ウラワザを使ってシャキシャキクリアしよう！

LV.80 マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥル・ジャバーの スラムジャム'96

■隠しチーム

最近はＰＳにもバスケのゲームが増えてきたが、その中でも最新のこのゲームから隠しチームを紹介。メインメニューで✚左、右、上、下、R1、L1、◎、下の順にコマンド入力。これで、「ＬＥＦＴ ＦＩＥＬＤ」という隠しチームを使って遊ぶことができるようになる。また、上のコマンドを入力した後にさらに✚左、右、上、下、R1、L1、◎、上の順にコマンドを入力すると、「ＭＯＮＳＴＥＲ」というチームを使えるようになるぞ。前者は開発者のチームで、後者はその名の通り、モンスターだけで構成されたチームなのだ。普通のチームに飽きたなら、これらを使って試合をしてみよう。



▲これは「ＬＥＦＴ　ＦＩＥＬＤ」という隠しチームだ。実は開発者で構成されているのだ。さてさて、実力の程はいかに？



◀こちらはもう一方の隠しチームである「ＭＯＮＳＴＥＲ」。見ての通り、モンスターだらけ。

LV.50 Fighting Illusion ～Ｋ１グランプリ～

■いきなりエンディング

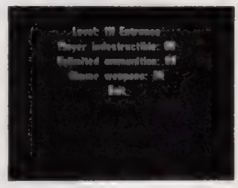
戦わずしてエンディングを見るという、格闘家にあるまじき卑怯なウラワザを発見。やり方は、１Ｐ側と２Ｐ側のコントローラのL1＋L2＋△＋⊗＋✚左を同時に押しっぱなしにしながら電源を入れるか、リセットを押すだけ。タイトル画面すら表示されず、ＰＳのロゴマークからいきなりエンディングまで飛んでしまうのだ。


◀これがエンディング。テーマソングも聞けます。

LV.80 エイリアントリロジー

■隠しオプション

まずはパスワード入力画面で「１ＧＯＴＰ１ＮＫ８Ｃ１ＤＢＯＯＴＳＯＮ」と入力（長いので注意。最後の３文字は、２列目に入力される）し、一度「ＡＣＣＥＰＴ」を選ぶ。その後メニューに戻ると、新しい項目が追加されている。ここで、４つの設定をすることができる。一番上が開始ステージの選択、２列目をＯＮにすると無敵、３列目をＯＮにすると武器の無限使用可、最後の列をＯＮにすると全武器の装備。すべてＯＮにすればエンディング確実だ。


▲ここで設定をおこなう。無敵＆弾数無限で突き進め！

LV.50 鋼鉄霊域スティールダム

■ボスを使う

２Ｐ対戦モードで、キャラクター選択のときに「ＺＥＲＡＩ」にカーソルを合わせて✚左を押す。これで、ボスを使って対戦をすることが可能になるぞ。ちなみに、コマンドは「ＭＩＳＡＫＩ」にカーソルを合わせて✚右でもＯＫなのだ。さらに、ステージの選択画面のときに上と同じコマンドを入力すると、ボスステージで対戦をすることが可能になるのだ。



▲ボスキャラ同士で戦うことも可能だ。１Ｐモードでは不可だぞ。

LV.20 クールボーダーズ

■スペシャルコース

初級、中級、上級のランキングで、すべて１位を取る。すると、スペシャルコースが出現し、滑れるようになる。また、それぞれのコースで、１位を取るたびにボードが増えるので、最終的に９枚から選べるようになるぞ。

LV.50 ジグソーアイランド

■ステージセレクト

まずはストーリーモードをクリア。２度目にもう一方のコース（ステージ３後の分岐で、１度目とは別のコースを進む）を選択。すると最後に隠しボス「番長」登場。これを倒すと、ロード画面でステージセレクトが可能に。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒１０１　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階　電撃ＰＳ「ウラワザ」係まで
ＦＡＸ：０３－５２８１－５２３２

これが豪華賞品だ！

ＬＶ100：12,000円分のおもちゃ券
ＬＶ80　：　8,000円分のおもちゃ券
ＬＶ50　：　6,500円分のおもちゃ券
ＬＶ20　：　4,500円分のおもちゃ券
ＬＶ０　：　2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（２名）／長崎県　染野太一くん、神奈川県　いったろうくん。LV50（３名）／埼玉県　良美桜くん、東京都　ねこまたくん、岩手県　ドラッグミントくん、LV20（１名）／群馬県　米太郎くん。

サイキックフォース

はじめて物語

まんが▶岩瀬さとみ

天地左右全方向がバトルフィールドの新感覚ポリゴン対戦格闘がこの『PF』。誰もが1度は憧れる超能力。キミの好きな能力は火炎？　それとも時の支配？　えっ少年？　そんなダメなあなたでもだいじょ〜ぶ。はじめて物語は見捨てません。



ごめんなさい
どーしてボクを
ほおっておいて
くれないんだ
その1

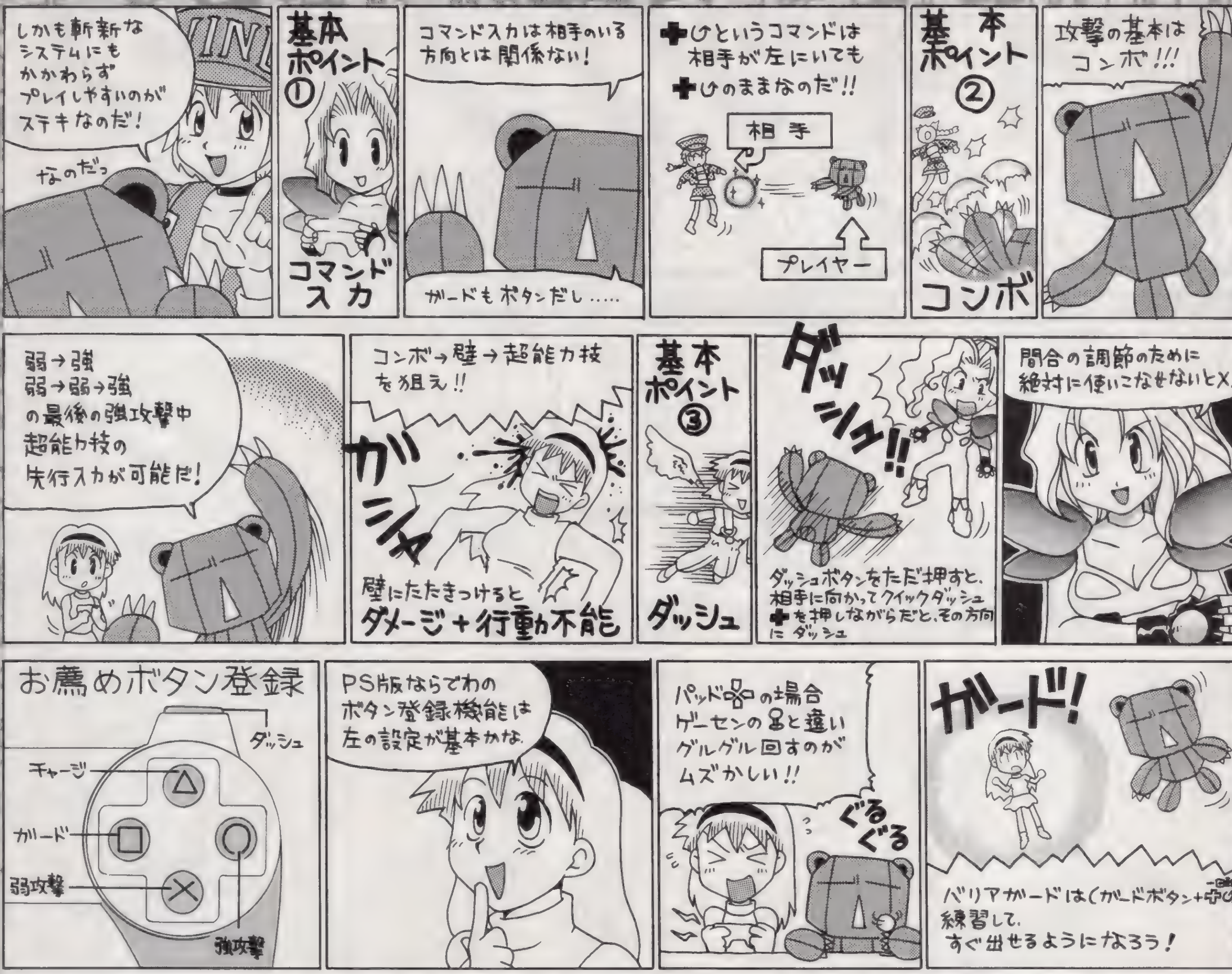
●文字通り視点を変えたポリゴン対戦格闘の意欲作！

3Dポリゴン格闘というとなにかしら〝リアル〟を持ちだしてくる昨今、この「サイキックフォース（以下PF）」はどちらかというと破天荒な部類に入るでしょう。登場するのはすべて超能力者、彼らが限定された空間の中で超能力を駆使した空中戦を繰り広げる、というのを聞けば、はたしてそれはどんなモノなのか？と思うのが普通です。しかし、このゲームは闘いを見る位置が変化しているだけで、ある意味今までのどんな格闘ゲームよりも〝リアル〟なのだと言えるのです。「PF」では、キャラはレバーを入れた方向にそのまま移動します。上なら上へ、下なら下へ、360度自由に移動できます。その感覚は、どちらかといえばSTGに近いかも知れません。これがまず1つ目のリアル、〝ゲームとしての感覚のリアル〟です。そして、各キャラはコマンドによってさまざまな超能力技を繰り出します。ロケットパンチを発射したり、独鈷杵が当たると九字が次々と出てきて爆発したり、揚げ句の果てには時間まで止めてしまいます。でも、全然変ではありません。なぜなら、彼らはそのような能力を持っている超能力者なんですから。これが2つ目のリアル、〝フィクションとしての感覚のリアル〟なのです。

この2つの〝リアル〟を演出するために、「PF」ではフィールドに3次元的な奥行きを持たせるよりも、2次元のフィールドを上下に広げることを選びました。こうした新しい視点による物を作るのは相当大変だったでしょう。ちょっとした挫折でなくなっていたかも知れません。けれど、「PF」はここにあります。それはやはり「PF」の〝リアル〟が我々の心を捉らえ、我々がそれに答えられたからなのでしょう。



▲虚空から召喚された剣を球形のバリアで弾く！　この感覚がポイントです。



ごめんなさい どーしてボクを ほおっておいて くれないんだ

その2

●視点が新しいなら、当然システムだって新しい！

360度オールレンジの空中戦という新しい闘いには、無論新しいシステムが使われています。『PF』には、最も特徴的なシステムの1つに「超能力技のコマンド入力は相手のいる位置にかかわらず一定」というのがあります。ほかにも、ガード＋✚キー1回転で全周囲からの攻撃を防御できるバリアガード、遠距離での通常攻撃はすべてショットなど、空中戦を演出するシステムが新たな闘いを作りだしているのです。

そして、『PF』のシステムのもう1つの特徴が連続技、コンボアタックです。弱攻撃から強攻撃へつながるこのコンボは、最後の強攻撃の終わりにあわせて超能力技を先行入力しておくと、強攻撃で相手が吹き飛んでいるときに超能力技が発生、連続でヒットさせることができます。これをコンボスペシャルと呼びます。このコンボスペシャルにどんな技がつながるのか、どんな技をつなげるか考えるのが『PF』の醍醐味、といっても過言ではないでしょう。また、コンボの最後の強攻撃で吹き飛んでいる最中に←→＋ガードで、回避バリアを張ることができ、相手の追い打ちを弾くことができます。このあたりの読み合いがまた『PF』を面白く感じさせる要素なのです。そして、対戦中にタイムオーバーになると、体力とサイコゲージが0になり、結界の大きさが半分の状態でサドンデスが始まります。今までの対戦格闘では終盤になると体力の多い方が逃げ勝ちできましたが、『PF』ではそうはいきません。体力が勝っているからこそ、止めを刺しにいかなければならないのです。結果この『PF』は、消極的に相手の体力を削ることよりもアクティブに攻めていくことの方が大事になっているのです。



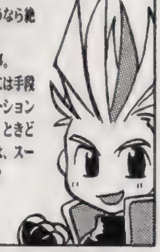
▲ただ闇雲に攻めていった方が得、というのでもないのがまたいいですね。

キャラクター別 使用法&戦い方講座

初心者オススメ度付き

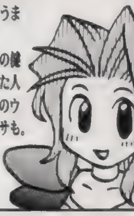


BURN



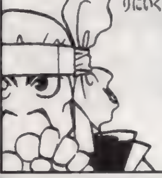
初心者おススメ度：☆☆☆
どう使う？：弱攻撃の出が早いので接近戦を狙うべし。バーニングトレイルで動きを止めて、コンボをたたき込むのは彼を使うなら絶対覚えないとダメ。
どう守る？：攻撃の軌道が直線的なので正面には回らない事。
設定：正統派主人公。「キースを救う」という目的のためには手段を選ばない一途さがあるので、その手のタイプやシチュエーションが好きな人にどうぞ。絵に描いたような直情熱血型なので、ときどき言っていることが変になる。しかし……髪の毛のトサカは、スーパーサ○ヤ人3よりもスゴスギ。これも超能力で立ててる？

SONIA



初心者おススメ度：☆☆☆☆☆
どう使う？：相手の技をギリギリでかわして攻撃。超能力技は外すと硬直が時間が長いモノばかりなので要注意。
どう守る？：超能力技を誘っておいて殴りにいく。硬直時間をうまく利用してクイックダッシュでGO！
設定：いわゆるお姉様タイプ。にもかかわらずキース様一直線の健気な面も。人工生命体で「心はウェンディーの姉」にグッと来た人も多いのでは？　2Pの赤&4Pの黒のハイレグは狙いすぎとのウワサも。しかしさらにそれでも良いという人も多いというウワサも。

GENMA



初心者おススメ度：☆☆☆☆
どう使う？：連炎符をバラ撒いて相手の動きを封じてから勝負にいく。呪縛殺は覚えてしまえばそんなに難しい技ではない（入力時間の設定にもよるが）。
どう守る？：降雷珠を撃った直後などにスキがあるので、そこを殴りにいく。
設定：超能力者やサイボーグを相手に闘う普通の人（呪術士だけど……）。親父キャラ使い御用達の正統派ハゲヒゲでもある。ちなみに、うかつにももぴーとか呼んでしまった場合の生命の保証はできかねます。

BRAD



初心者おススメ度：☆
どう使う？：超能力技のスキが大きく、通常技を使いこなす事が要求される。最初のウチは超能力技からのコンボは狙わない方がいいかもしれない。
どう守る？：岩をつけられるとやっかいなので、モーションが見えたら射撃系の技でさっさと墜としてしまおう。
設定：イッちゃってる人なので、そっち系キャラを好んで使う男性プレイヤーには人気高し。二重人格者で、殺人者はともかく普通の人格の趣味が「花を育てる」。このあたりのギャップから、いろいろと想像（邪推）できる女性プレイヤーにも人気高し。ストーリーモードで変わっていく彼の姿は…。

GATES



初心者おススメ度：☆☆
どう使う？：ダメージの高さを生かすためにも接近戦重視で。プラズマカノンで動きを止めてから賭けるのが男らしい！
どう守る？：決められるとダメージが大きい。すぐにバリアガードできるようにしておこう。動きが遅いのでなめてかかると遠距離攻撃で蜂の巣にされるので注意。
設定：超能力者に殺された妻と娘の仇を討つために、自らサイボーグになったというすさまじい人。感情の起伏のない喋り方がイカします。メーカーからのキャラ紹介に、「ミリタリー好きなキミは使ってみよう！」と書いてあるので該当する人はGO。

WONG



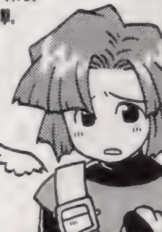
初心者おススメ度：☆
どう使う？：戒めの洗礼以外には瞬間移動、分身、ダメージ回避、時間停止と特殊なものばかりなので、それらの使い方がポイントになる。間合いが非常に大切な上級者向けキャラ。
どう守る？：中間距離で間合いを保ちつつ戦うこと。分身や瞬間移動には素早い対応が要求される。
設定：カッコいいんだけれど、ある意味ではブラドよりもイッちゃってる人。使いこなすのは難しいが、人をおちょくることに生きがいを見出せるプレイヤーには文句なくおススメ。1P&3Pと2P&4Pでスーツの趣味が違いすぎるのもまたよし。

WENDY



初心者おススメ度：☆☆☆
どう使う？：コンボミドルの最後の強攻撃が二段技なので、超能力技の先行入力のタイミングが他のキャラと異なる。覚えるべシ。
どう守る？：彼女に対して横方向に移動すると思わぬエアクレセントに当たることがある。無駄な動きは避けよう。
設定：「やったの？ウェンディー」に違和感を感じない人向け（ちょっと言い過ぎ）。顔のポリゴンが少し硬そうなのに違和感を感じない人にいいかも（さらに言い過ぎ）。もっとも、正統派な部分は押さえてあるのでいわゆるギャルプレイヤーの使用率は高い。一部に「ひ○るちゃ～ん」と呼ぶ不届きな（？）人もあり。

EMILIO



初心者おススメ度：☆☆☆
どう使う？：何はさておいてプリズムリフレクターの配置。複数置いたらできるだけ画面外に出しておくと、結構当たってくれる。
どう守る？：超能力技の出が比較的遅いので、避けて攻撃。
設定：男の子。信じていた両親には裏切られる、超能力暴走させて両親ごと街を壊滅させる、研究機関に捕らえられて実験動物扱いされる、ノアから逃げたら裏切り者にされて刺客がくる、と、あまりのかわいそうさに、女性はもちろん、一部男性プレイヤーも転んでしまった。2P&4Pは黒い光を使うのだが、こっちはスパッツというのがまた、たまらないらしい。

ごめんなさい どーしてボクを ほおっておいて くれないんだ その3

●悲しき超能力者たち

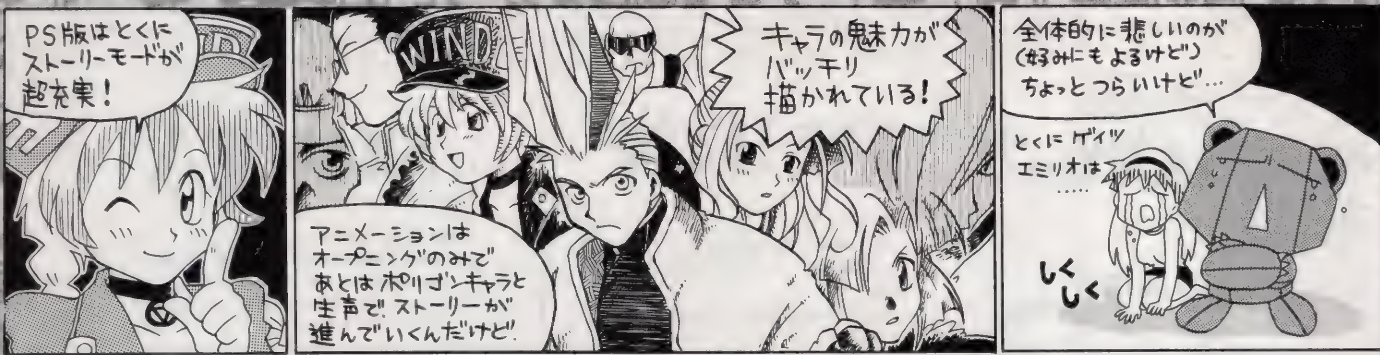
『PF』に登場する超能力者たちは、その能力ゆえにみな悲劇的な運命を背負っています。アーケード版では特にストーリーは語られませんでしたが（そういえば懸賞金つきで募集してましたねぇ。どうなったんでしょ？）、PS版ではストーリーモードが設けられ、各キャラの闘いの結末を見ることができます…が、どのキャラも結末が悲しすぎます。エンディングなんで言及はできませんが、特にエミリオは救われなさすぎます。元々かわいそうなのが輪をかけてかわいそうです。ほかにも一見ハッピーと思わせつつ実は…みたいなものもあったりして、どうも悲しい気分になってしまいます。これはちょっとどうかと思うんですが…。

悲しいといえば、ノアの総帥、キースも実に悲しい生い立ちを歩んでいます。捕らえられていた超能力研究機関で仲間と共に脱走を企てたものの、そのときに脱出できたのは彼1人。仲間は皆彼を逃がすため、彼に希望を託して犠牲となってしまいます。そして、それをきっかけに彼は「超能力者の未来は自分が作る」と誓い、3年後の現在（ゲーム内では2010年）にノアを結成しました。時にキース18歳。そう、キースのこの悲壮な決意は彼がまだ15歳の時になされたものだったのです（貴方は15歳の時に何をしていましたか？何をしようと思ってましたか？）。まだ多感な少年期に、特殊な力ゆえに人間からは研究サンプルとして扱われ、そして仲間からは大きすぎる希望を託されてしまった。そんな彼が、超能力者のために世界征服を考えても仕方ないかも知れません。そんな彼だからこそ、同じ超能力者と闘うことになったときに何を感じるのか、ということを知りたかったのですが…。



▲キースの瞳は何を見ていたのか、その心は何を思っていたのでしょうか…。

サイキックフォースはじめて物語





「ON THE VERGE OF REVIVAL」

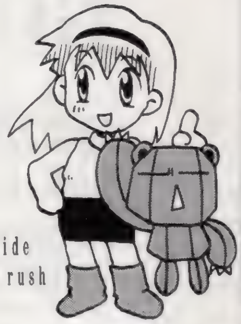
オープニングテーマ
作詞　IMOIMO
作曲　高萩　英樹
歌　影山ヒロノブ

Die in vain 朽ち果てて笑え
ときに流れは静かに
夢見たはずが、ブザマ(を)見るのさ　瓦礫になれ
遊びはもう終わりにしようぜ　息の根止めて
Breakin' Down
人差し指刺に突き立て　狂ったピエロ

時を忘れ Nothin' to lose Kick off thepride
求め彷徨う Can't find my way. It's such a rush
Until my dying day.

わき上がる勇気　胸に秘めて　人は皆　孤独を思い知るのか
あふれ出す思い　空に散らし　光放って　今走り出すのか

Let me stand naked now.





ごめんなさい
どーしてボクを
ほおっておいて
くれないんだ
その4

●超能力者たちの明日のために!
このPS版「PF」は、厳密にはアーケード版でのバージョンアップ版「サイキックフォースEX」の移植なのです。こうやってバージョンアップ版がでるということは、やはりゲームの人気が高いということになるのでしょう(実際、女性ユーザーの支持はかなり高いようです)。そうなれば、次にくるのは続編への期待、ということなんですが…う~ん、システムとしては現在の「PF」が結構なレベルで完成しているので、今のところ不満や希望はないんですよね。まぁ格闘ゲームの続編で、大幅にシステムが変更されたという前例はそうはないので、特に考えることはなさそうです。そうなるとここはやはり、見せかたなどの演出の部分でしょうか。PS版には、スタジオライブ作画によるすごくカッコいいOPアニメが動画再生で流れました。このようなアニメシーンが、できればストーリーモードの各キャラごとに中間デモ&エンディングで流れるとすごくいいんじゃないかと思います。また、エンディングテーマがキャラごとに違う、とかいうのもステキですね。この辺はぜひ検討してほしいです。

あとはストーリー、キャラですが、これに関してはどのキャラも次につながりにくいというか、完結しているというか…う~ん、難しいですねぇ。でも、どうせやるんなら舞台を15年後ぐらいにして、時間制御で若いままのウォンと親父になってもパンクなバーン、じじい度にさらに磨きがかかった玄真あたりだけ残してあとは全部新キャラで「サイキックフォース・ネクストジェネレーション」なんていいですね。で、隠しキャラはやっぱりキースで、すごくダンディになってる、ってところでいかがでしょう、タイトーさん?


▲あと、このOPの曲とEDの曲はぜひX2000に入れてほしいです。お願い。

※電撃PS29号「スマッシュコートはじめて物語」で書かれていたアナログ対応というのは誤りです。関係者の方々に多大なる御迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

秋といえば、あき竹城ですが……さて、ここで問題。秋といえばなんでしょう？　…ブーッ、時間切れ。正解は、「電撃コラムスを読む」でした……ワケわかりません。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる(癌)

教育にわるい

風上旬プロフィール

最近いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または哀愁の絵描き、ドット屋さん。幸薄い人生なので、求む！　ファンレター。

★ぽっぺん先生と帰らずの沼

上のプロフィールを見る限り、僕の肩書きはどうやら「イラストレーター」らしいです(笑)。カタカナの職業はかっこよろしいんだけど、オイラはどうも照れ臭くて、なかなか自分では言えずにモジモジしてたりします。ちなみに、ゲームの絵も描いたりしてるので「ゲームデザイナー」とか、「グラフィッカー」とも呼ばれてしまうのでしょうか…。うーむむ、恥ずかしい。「絵描き」とか「ドット屋」とか呼ばれるほうが、哀愁スメルがただよっててなんか好きなのですが…。

てことで、今回は「絵」と「ドット」のお話。初めてドット絵を描いたのがたしか17歳の頃で、当時売られていたツクールソフトの「ダンジョン万次郎」や「まみりん」とかで下手っぴなドットをポチポチ打ってました…。しかもマウスじゃなくてキーボードで…。

余談ながら、僕がアイレム㈱に入りたての頃、会社に「鉄人」と呼ばれるオリジナルの入力機器があって、形は今でいうとちょうど「バーチャロン」のコンパネのような感じで、２本のスティックを操ってドットを打つ、といった非常にかっこよいシロモノでありました。

そのかっこよさに思わず、「こ、これが…連邦のモビルスーツなのか…」とつぶやいてしまうほどでありましたが、この「鉄人」の一番の見せ場は、セーブのときに訪れるですよ。ボックスの前方にいくつかの四角いボタンがあるのだけど、１つだけどこぞの軍にあるかのような透明なボックスカバーに守られた怪しげスイッチ。これがセーブボタンです。その誤動作防止カバーをカチャリと上げて重厚にセーブするさまは、まさに二階級特進レベルでかっこよく、ついつい「セーブ！」と声高らかに「セーブ」声が飛び交って、それがガンダム風だったり、ボトムズ風だったり、はたまた魔法少女風だったりと、なかなか気分を盛り上げてくれました。ね。

とと、余談が長くなってしまいましたです…。「絵」と「ドット」の話は、また次号にて。



イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

今、仕事とレビューやコラムの文筆業がすごく重なって、すごくツラいです。あまりのことに頭がパーになりそう。

★CDの容量はもう小さい？：次々と現れる大容量記憶メディアとPSの関係

今年から来年にかけて、20世紀最後の大型家電商品と呼ばれているＤＶＤが発売されることになる。ＤＶＤは簡単にいえば、レーザーディスクの絵も音も全部デジタルになったものに加えて、さらにＣＤとＣＤ－ＲＯＭ、この３つの全てを統合したようなモノだと思えばいい。

で、このＤＶＤに代表される大容量記録メディアが、パソコンの世界では今現在ものすごい種類が発表されていて、覇権というか生き残りの争いが極めて激しかったりする。

簡単に思いつくだけでもＣＤ－ＲＯＭ、ＺＩＰ、ＪＡＺＺ、ＭＯ、ＰＤ、各種の大容量ＦＤそして近未来のＤＶＤ。さらに、大容量とはいい難いけど、フラッシュメモリー（ＰＳのメモリーカードで使用されているバッテリーバックアップしなくても消えないメモリーで、商品名ソリッドステートフロッピーなど数種の規格がある）などもあり、枚挙にいとまがないほどだ。

ＤＶＤをのぞけば、すべて「書き換え可能」なのももう１つの特徴（ＤＶＤも最終的には書き換えできるものが出るだろうけれど、それの発売はまだまだ先だろう）。つまり、どれもこれもコンピュータの外部補助記憶として使われることを前提にされているワケだ。

速度や容量の大小など実に多種多様な記録メディアが登場しているんだけど、どうして最近、こうもたくさんの記憶メディアが発表され、そして発売されているのだろうか（ＭＯ以外のデバイスはこの２、３年の間に登場した）。

これはパソコンのハードディスク（パソコンのソフトの記憶管理をする中心となる部分）の大容量化がすごく速い形で進行したことに大きな関係がある。パソコンのハードディスクは２年ぐらい前から大容量化が始まって、毎年２～３倍のペースで容量が大きくなっていて、今や１台２ギガバイトが主流になっている。

扱うデータ量も当然大きくなっていて、最近のパッケージソフトは10メガ・20メガが当たり前で、今やＣＤで供給される方が主流。パソコンにもＣＤドライブがついているのが当たり前なのだ。今ではソフトをインストール（コンピュータの上で動くようにする作業）したり、データのバックアップを取るのにも、ちょっとしたデータのコピーをするのにも、ＭＯなどが必要になってきたワケだ。

この大容量化…一見、ＰＳの世界とはあまり関係なさそうに思えて、実はすごく関係がある。それも、ＰＳにＭＯやＺＩＰやＦＤがつながるとかいう話じゃなくて、すでにはっきりとした関係が現れてきているのだ。

それは「もうＣＤでは入る容量が少なすぎる」ということだ。「そんなバカな」と思うひともいるだろうが、本当に疑いもなく足りないのだ。ＣＤの容量は650メガバイトほどで、いわゆるビット表現をするなら「5200メガビット」というバカバカしいほどの大容量になるし、一昔前のＳＦＣやファミコンのスタイルのゲームや、ポリゴンのデータ演算・表示を中心としたソフト（ＲＣＧや３Ｄ格闘）ならば、確かにまだ容量は十分だ。

だが、今のＰＳでは、それは「普通のゲーム」ではない。今のＰＳにおける普通のゲームというのは、ムービーや音声、はたまたＣＤクオリティのサウンドがついたゲーム、いわば「マルチメディアゲーム」なワケ（にしても、このマルチメディアって言葉は手アカがついたイヤな言葉だよね）。そして、このマルチメディアゲームと呼ばれるようなゲームでは、ちょっと動画（ムービー）を使うと、もうＣＤは容量不足になってしまう。

というのも、ムービーを入れると１枚のＣＤでプログラムなしで30分ほど（高画質でフルスクリーンの場合）しか入らない。映像で「意味があるシーン」を作ろうとすると、最低でも１分程度、できれば２分ぐらいは欲しい（映画でもＴＶでも見るとわかるけど、だいたい２分程度のシーンの集合体になっている）。逆にいえば、意味のあるシーンを15個ほど入れるとＣＤの容量ではもうおしまいになってしまう。これでは、映画やＴＶシリーズのような表現力はとても望めないということになってしまう。

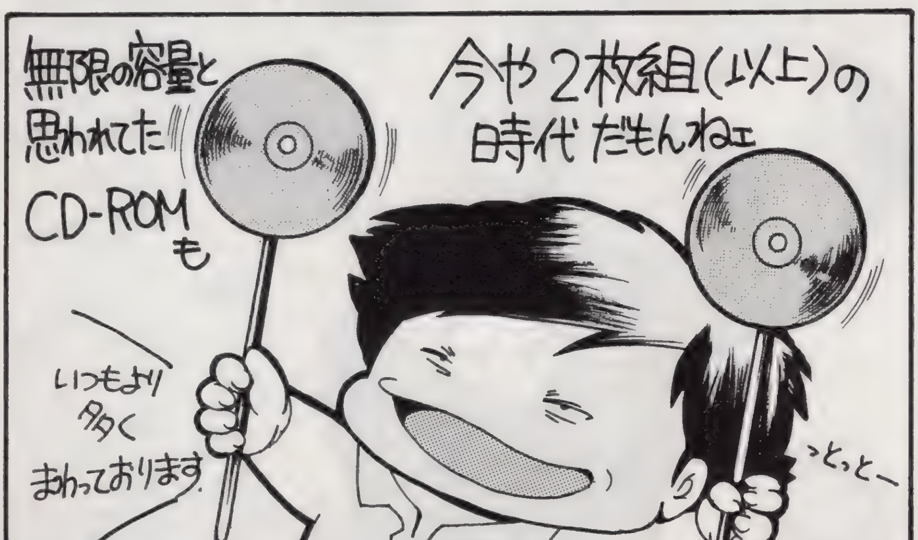
これを解決するには「複数枚組」にするしかないわけなんだけど、これは、実は今のアメリカのパソコンゲーム界では２枚・３枚組は当たり前。なんと最高は10枚組に近い状態だ。

ところが、これがＤＶＤになると、１枚（１層片面）で135分。２枚あれば4.5時間分入ることになり、だいたい普通の映画なら２～３本、ちょっとしたテレビシリーズならまるごとの容量を簡単に納められることになる。

それに、まじめに映像を作るとだいたい２時間ぐらいまでが、お金をかけられる限界だろうから（多くの映画がそうだ）、ＤＶＤぐらいの容量があればだいたい事が足りることになる。

そして…このＤＶＤは今年～来年に発売され、初期に再生機器やソフトの値段が高いだろうことを除けば、速度は速く、容量は大きく、なおかつ高画質の映像も音声も簡単に扱える…つまりＣＤやＬＤにあってＤＶＤにないものは存在しない。逆にいえば、ＰＳにＤＶＤを組み込むことも、価格の問題をのぞけば、大いに考えられるのだ。そしてソニーはもちろんＤＶＤの規格にも参加している。当然、いずれは自社でＤＶＤを生産することになるだろう。

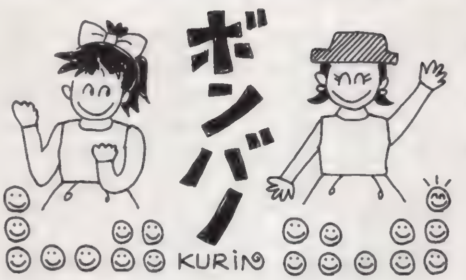
ということは…そろそろ、ソニーの中ではＤＶＤを搭載したＰＳが検討されているのではないだろうか。それがいつ発売されるのかはわからないが…。



イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前。だからRCGならOK！ …自称、ドリキン女王（笑）。

★ハイテンションのセリフ飛び交うぱずるだま

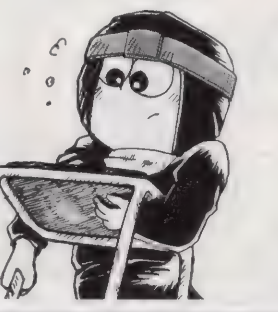
この夏、豊島園で開催されてた〝とし博'96コミックサミット〟で漫画家の方たちとのトークショーがあり、その司会の仕事をしました。今回ご一緒した方はルパン三世のモンキーパンチさん、あしたのジョーのちばてつやさん、キャンディキャンディのいがらしゆみこさん、宇宙戦艦ヤマトの松本零士さんなど……日本漫画界の著名な方たちばかり。思っていた以上にみなさん気さくで、話が弾み楽しいトークショーとなりました。また、この仕事のお陰で漫画についての興味深い話を聞くことができました。日本の漫画って海外でもすごい人気なんですって。ちなみにモンキー先生の漫画はヨーロッパ方面、ちば先生の漫画はアジア方面で人気らしいです。ちば先生がアジアを旅行されたとき、道端で自分の描いた漫画を読んでいる少年を見かけ、それは感激されたそうです。今や海外でも漫画のことを〝COMIC〟と呼ばなくても〝MANGA〟で通じるんですって。その内「ときメモ」の海外版が出て英語やフランス語などでアフレコしてたら面白そうだな。もしイタリア語だったらぜひしゃべってみたい！ （宣言）私よしきくりんは引き続きイタリア語を勉強します！ また、9月8日のこのイベントではコスプレコンテストも行われ会場は大いに盛り上がりました。ゲーム関係のコスプレイヤーもなかなか見物でしたよ。

そして、さわやかに晴れ上がった晩夏の日、ある取材で恵比寿ガーデンプレイスに撮影へいきました。実は、私、この日初めてゲームをプレイしたんですっ。…というワケで、今回のレポートはこの号と同じ日に発売の『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』！ 私、決して上手ではないけれど、こういうゲーム好きなんですよね。でもルールは、あくまでも『ときメモ』風（？）に仕上がっているので気持ちを入れ替えてプレイしないと勝てないのだっ。善玉、悪玉、食い玉の3種類をうまく操作して玉を消していき、10人クリアするとそれぞれのキャラの告白シーンが聞けるのよね。10人の内の最後に出てくるのが好雄と伊集院だから手強そう…。食い玉は、『パックマン』みたいでとってもカワイイです。それにしても『ときメモ』の『ぱずるだま』だけあって、とにかく〝しゃべるしゃべるしゃべりまくる〟。優美ちゃんの対戦前のセリフは「よろしくネ、先輩！」。プレイ中、何が一番スカッとするかって。それはやっぱり「優美ボンバー!!」を連発しながらの連鎖！ それから勝ったときのセリフ「1、2、3、ダッー!!」。思い起こせば、どれもこれも思わず酸欠状態になりそうなくらいハイテンションな収録でしたね、この『ぱずるだま』は……本当に。なので、とても印象に残っています。また、それとは対照的に告白シーンのセリフは、モノローグ調の中にも優美ちゃんの天真爛漫さを忘れずにしゃべっていますので楽しみに聞いてみてください。でも、告白シーンまでたどり着くには、至難の技かも…ネ。みなさん！ ガンバッてプレイしてネェ！

★若いときに色々なバイトを経験しておくのが吉

暑い夏も終わって、夜が過ごしやすくなりました。仕入れた弁当が並び終わる、深夜2時がすぎるのを見計らって、コンビニに買い出しに行くのですが、外の方がエアコンがつけっぱなしの開発室より涼しく感じます。今までは外と開発の温度差に悩まされて、Tシャツで出社するときでもカバンの中にはダンガリのシャツを入れていました。これは明け方など寒く感じたときに着るのですが、人によっては会社のハンガーに常駐してあるネルシャツを着たり、飛行機に乗ったときに盗んできた、小さな毛布にくるまっていたりします（笑）。真夏で、しかも熱を発するコンピュータがたくさんある場所でもこれですから、開発室がいかに異常な空間であるか、おわかりいただけますでしょうか。まぁこれからはシャツを着て出社するようになるので、カバンが小さくてすむので助かりますね。カバンが大きいと、帰りにゲームセンターに寄ったときに邪魔になるし。しかもだいたい、会社に泊まっている間に仲間にビデオを借りたり、マンガや本などを購入したりしてしまうので、カバンの中はパンパンになってますから。んで、ゲームセンターに行って人気ポリゴン対戦格闘ゲームに乱入するときなど、たいがい1分やそこらで負けてぬけなければいけないので、置く場所に困ったり、人にぶつけないように気をくばったりしなければいけなかったりしますし。

ゲームセンターといえば、昔学生だったときに、アルバイトしていたことがありました。まだ対戦格闘ゲームなどはなかった時代ですが、学生街にあるゲーセンだったので、結構人の入りは多かったと記憶しています。毎日開店から夕方までみっちり働いて、月20万円くらいは稼いでいました。フロムAでは「ゲームインストラクター」と書かれていましたが、作業の基本内容は、ゲームきょう体の簡単なメンテナンスと、店内の清掃などです。普段は店内を巡回して、灰皿に溜まったタバコの灰を捨てたり、お客の動かしたイスをきちんと並べたりするのですが、清掃をしてるときょう体のウラから、おそらくスリが捨てていったと思われる、お金だけ入っていないサイフが出てきたり（交番に届ける）、ゲームがつまんないから金を返せと、よくわからないコトバを話す外人がやって来たり（おとなしくお金を返す）、きょう体の上をウサギが走ってたり（いつも連れてくるコドモがいる）と、まぁアルバイトってのはそういうモノなのでしょうが、やっぱりタイヘンでした。でもそのときに学んだ、「どういうゲームが人気があるか」とか「ヒトはいかにゲームが上手くなるか」などを観察した経験は、業界に入ってからも結構役にたってると思います。厳しいアルバイトは、後にいい経験になります。んでも、あんまりはりきってゲーセンのバイトをすると、あとで自分がゲーセンに遊びに行ったときに、怠慢で態度の悪い店員にアタマにきたり、自分が遊んだわけでもないのに、ついイスを並べたりするクセがついちゃいますよ（笑）。しかもそれは5年たってもぬけない（笑）。



林田篤プロフィール

よく電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。
最近のゲーセンはどこでもキレイなので、かなり満足らしい。

ゲーム業界ウラのウラ
ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーという肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。業界のことならおまかせの人です。

★電撃読者のための秋葉原講座～第3回　どうして電気街ができたのか？

朝夕が涼しさを感じる日が多くなり、すっかり秋めいてきましたね。８月下旬からちらほらと涼しい日があったので、今年の夏はえらく短かったような気がします。ちょっと損した気分ですね。でも、ゲームをするには最高の季節が早く来た、と思えばいいでしょう。前号はゲームショウの話で丸々１回分使ってしまったので、ちょっとピッチを上げて話を進めましょう。今回は秋葉原の歴史の２回目、「どうして電気街ができたのか」です。

■第１期　電材問屋街

歴史をたどっていくと、秋葉原の電気街としての歩みはほとんどそのまま日本の「電化」の歩みである、といっても過言ではないことがわかります。明治16年、現在の東京電力の前身である「東京電灯会社」が設立され、明治20年日本橋茅場町に初の火力発電所が建設されました。現在は証券など日本の金融の中心とされる茅場町に発電所があった、というのはちょっと驚きですね。こうして商用の電力が供給されるようになると、まず必要となるのが電線や分電盤などの「電材」とよばれる器材でした。

当初は特別な用途にしか使われなかった電力は、産業用として、あるいは一般家庭の電灯用として徐々に広まっていきました。時代が大正に入ると第１次世界大戦等の軍需景気もあって、爆発的に全国に普及していったのです。考えてもみてください。それまでなんにも無かったところから、現在のような電力ネットワークができあがるまでに、どれくらいの資材が必要だったのでしょう。想像もつかないくらい膨大な量ですよね。

こうして電気工事関連の業種は飛躍的に成長しました。現在老舗と呼ばれる電気店は、ほとんどがこの大正後期から昭和初期に「電気工事店」もしくは「電材卸商」としてスタートしたのです。電気街の長老株の話を聞いていると、「いやあ、ワシが丁稚をしていた頃は電線をリヤカーに積んで、都内のあちこちに配達にいったもんだ。どこそこの坂は急だったので大変でなあ…くどくど…」という話を聞かされます。

秋葉原がこうした電材関連の問屋街となったのは、当時の交通網の事情によるところが大きかったようです。大正から昭和にかけては都電が主要な交通機関でした。現在でも荒川線が残っていますが、チンチン電車と呼ばれた路面電車です。この電車の主要なポイントが神田須田町だったのです。前々号でお話した「万世橋」の手前になりますね。また、中央線にも「万世橋駅」があって、ここが始発駅だったそうです。現在は「交通博物館」になっているところです。

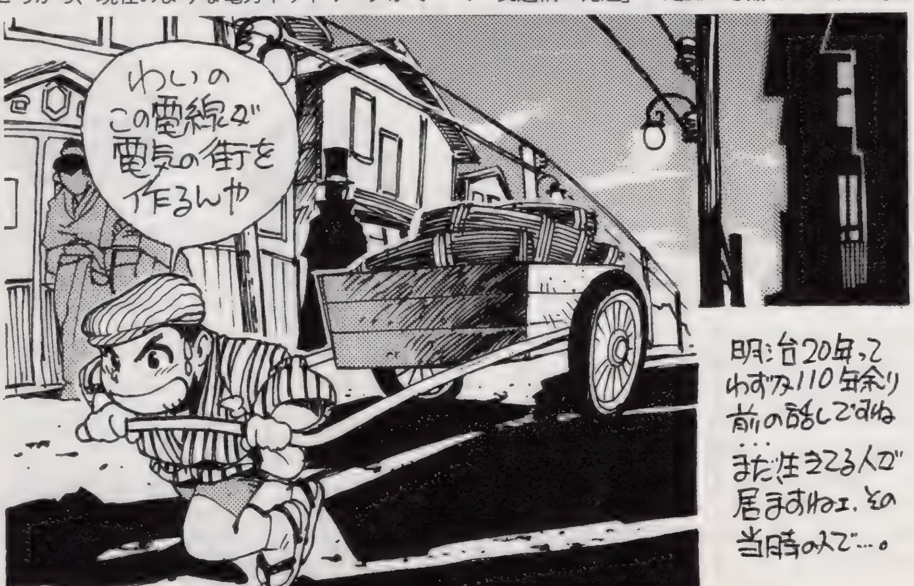
これに加えて日本で初めての地下鉄が上野と浅草の間に開業し、これが延長されて、現在の「銀座線」として秋葉原の地下を通る事になりました。また、前述の長老の話にもあるように、配達などを考えた場合でも都内23区のほぼ中央という地理的な立地条件も軽視できないでしょう。こうして「交通網の発達」と足並みを揃えるように発展した「電材関連業」の中心が秋葉原となったというのは必然的だったのでしょう。

まだこの時点では「電気街」といっても電線や配線器具が中心で、電化製品といってもせいぜい電灯やラジオ程度。現在の秋葉原のイメージとは大分違っていたようです。まあ、テレビも冷蔵庫もまだありませんからね。ゲーム機やパソコンなんて想像もつかなかったでしょう。現在ですと中央通りに面しているガード下の入口に電線・電材の専門店が並んでいます。きっと秋葉原全体がこんなお店だったのでしょう。

やがてラジオの需要が飛躍的に増加し、ラジオ部品専門店が登場します。現在○○無線といった店名のお店は、この頃にラジオ＝無線専門店として開業したお店です。当時は完成品のラジオは大変高価でした。そこで部品で買い揃えて自分で組み立てる事が流行しました。こうすると完成品の半額から３分の１で仕上がったのです。これに目を付けて、オリジナルの組立キットを販売するお店も出てきました。そう、電気マニアが集まる街＝秋葉原の原型ができてきたのです。

昭和16年に太平洋戦争が始まります。これによって電材関連は重要な「軍需物資」となってしまいます。戦争後期になると物資は極端に不足し、電材などは普通に小売りを行うことができなくなってしまいます。もちろんラジオ・無線関係の部材は軍最優先になった事はいうまでもありません。秋葉原のお店はどこも倒産の危機にさらされました。そして、とどめは東京の空襲でした。秋葉原界隈は完全な焼野原となってしまいました。そうです。江戸時代の「秋葉っ原」に逆戻りしてしまいました。そしてお話しは第２期・復興編へと続きます。

■こうして文章にまとめるために歴史関連の資料を調べていると、秋葉原の変遷が近代の日本の文化水準や経済変動と密接な関係を持っていることがよくわかりました。調べた内容をそのまま記述したら１冊の本になりそうな量がありましたので、ここでは特に電気街に関連が深そうな部分だけピックアップして書くことにしました。しかし、これだけでも結構社会の勉強になると思います。うーむ、電撃ＰＳもためになる雑誌だなあ……と自画自賛しつつ次号に続きます。乞うご期待。



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ PSの奴隷

好きなことを好きとハッキリ言うのは大変ですが、あなたなら出来るはず。奴隷仲魔、いや仲間が味方です（いやん）。さあ、今号もミラクルワンダーディープゲイシャワールドにようこそ。



まんが／岩瀬さとみ

ＰＳの奴隷は超マッハで新作ソフトをガッチリ掴んで、こりゃええわウヒウヒとプレイステーション、またはゲームのためにお金を使ってしまう貴方にお送りする、感動ロマン先端恐怖症読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れれば、まあリッキー。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのってかなりきまくってます！

ど、奴隷なんだな。略して「チョベリネムイ」って呼んで、いや「DPSど」って呼んでくれ！　けっこう世間の目が厳しくて、こそこそ隠れて貴方と生きる、強力11ページでお送りしております！　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週で月刊時の約2倍（そりゃそう）！　なんだかハガキがたくさん載せられるので、嬉しくてしょうがありません（まあ）が、ハガキが足りなくなったらどうしようとちょっぴり不安だったりします。なんて先のことは考えてもしょうがないので楽しいことだけ考えていようっと！　モグモグ。あー楽しい。

知ってる？ あのウワサ？ 奴隷よく読むとわかるかも


▲長野県　湖山たみさん：マキちゃんは要注意人物ですよね。きっと。


▲岩手県　伊藤勇太さん：彼女たちの使う技名が難しくて未だ覚えられません。


▲宮城県　鯉塚中央さん：そんなモノです。不純だろうが動機は動機。GOです。

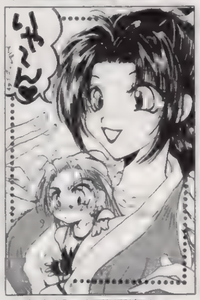


▲静岡県　安兵衛さん：その通りだぁ！　と言う声が編集部いたる所で……。

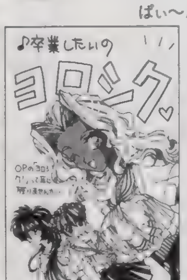

▲神奈川県　みのちんさん：ぱぃ～んがいいですね。ぱぃ～んが。ぱぃ～ん。



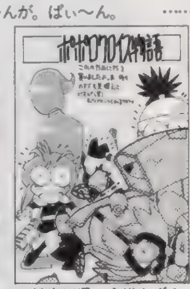
▲新潟県　りるひなさん：メガネザル。さるとマーク。……似てます？　OK。


▲東京都　伊藤深海さん：何でも出てくる4次元谷間って感じでしょうか？


▲東京都　祥人さん：どきどきしますよね。ちょっとしたことでも。



▲滋賀県　ごぢうりさん：残ります。あの歌かなり強引ですしね（笑）。

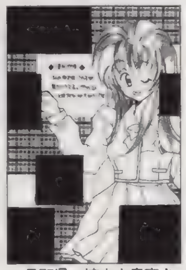

▲神奈川県　永椎もずさん：ドヒャーなピエトロの表情がステキです。

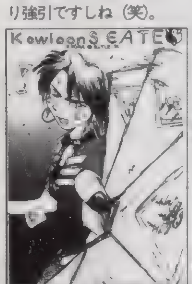


▲愛知県　にゃんにゃんとやらさん：変形するので当たりがいまいちです。



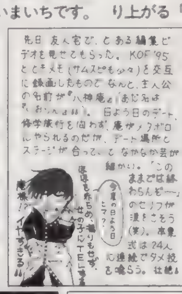
▲愛知県　RUINさん：ドーン。彼女出現で盛り上がる「FF」。

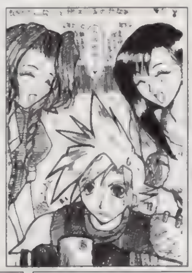

▲長野県　楠本由貴恵さん：何かが違うのでしょう。3人3様ですし。

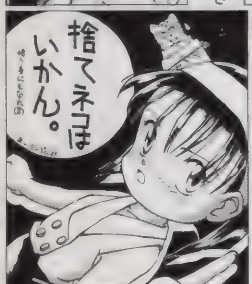


▲大阪府　M-MASTER-ZXさん：そろそろ発売されても……。

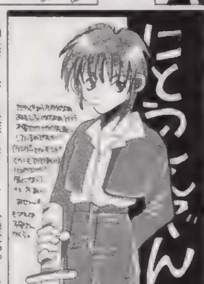

▲大阪府　飯塚鈴奈さん：良かった。ハガキが届いたです（笑）。


▲宮崎県　しづき慎さん：スゴイですねぇ見てみたいです。本当に。


▲北海道　長井みちるさん：モテモテクラウドくん。かっこいいです。



▲神奈川県　永椎もずさん：（爆笑）。エコロジカルファイターっていうのは……そういう意味だったのですかぁ！　しかも捨てられているのがキングなのが。一緒に吉光も入りたがりそうですよね。



▲大阪府　鈴乃谷凪宮さん：好みがハッキリと分かれるかもしれません。


▲秋田県　市藤にたかさん：足が立つと…より○です。裏のリアル兎ちゃんもOKです。



▲福岡県　毛の霙さん：お姉さん直って良かったです。ワープのTシャツも○（笑）。

「最近ゲームがおもしろくありません。なんかあきちゃったって感じ。奴隷を見てるとみんなまだまだ盛り上がってるので私も！　といちおうガンバってみる（笑）んですけど、なかなか大変です。こういう場合、どうすればいいんでしょう？」埼玉県　習志野マスターさん：

これはもう、そのままで行くしかないでしょう（笑）。もしも、このまま、再びゲームに心が盛り上がらなかった場合は、新たな違う楽しみを見つければいいような気がします。つまらなくなったモノを無理矢理どうにかするのは大変ですから。でも……きっと、奴隷を読んでいるような貴方なら、「1本」ナイスなソフトをゲットしただけで、またメラメラくるハズです。興味が薄れていくのは大抵ジワジワですが、来るときは決まってドカーンと来るモノですから。その用意をするためにも奴隷は毎号読んでくださいね（宣伝）。

「さて、ここで問題です。私の好きな人がゲームライターになりたいそうなんですが、ライターって仕事はどの辺が楽しいんでしょうか？　①：お金がたくさんもらえる。②：新作ゲームがタダでできる。③：モテモテ。もしも③番なら好きな人がモテモテになるのは勘弁なので阻止しようかなって思ってます。どうですか？」山梨県　仲手川シーニングさん：

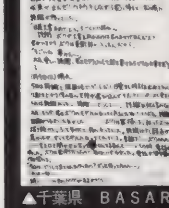
ゲームライター講座に送られてきたハガキですが、今回はお休みなので、ここでお答えましょう。「ライターの楽しみ」ですかぁ。まず、お金。生活は楽なときもありますが、苦しいときもあります。ライターという職業は自由業。フリーってやつです。フリーなので「やりたくない仕事はやらなくてもいい」という特権があるのですが、その分ギャラが固定されていないので、生活はその月によってまちまちなのです。あと……確かにただでゲームはできますが、自分の好きなモノばかりでもないので、なかなか直接楽しいには結びつきません。実際奴隷担当バカライター（電撃床部所属）のみなさんは収入の95%をゲームなどの自分をダメにする買い物につぎ込んでいます。というワケでゲームができるから、は「楽しみ」とは言えないでしょう。③番は……（トホホ）。では何が楽しいのか。やはり本を作る、モノを作るって部分じゃないでしょうか？　アンケートやハガキで本を買ってくれた人の声も直接聞こえてくるし。なんだか「クッサー」ですが、好きなゲームに関することで盛り上がって本ができて、意見も返ってくる。この辺、好きな人間にはもうたまりません。そんな感じでしょうか？なんか長くなっちゃいました。

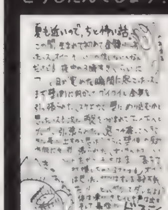
12ボコン0点な人 北欧版

今回は、メモリーカードシールの話なのですの巻　（ほ）

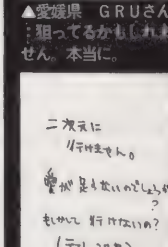
業界のメモリーカードシールは、ゲームのセレクトやデザインなどに、かなり編集やライターのこだわり（趣味ともいう）が出てます。今回、さりげなく（PSとは何の関係もない）某アニメのシールがあったりするのも、そのせいだったりするワケ。これに関しては、どんなイラストを使うかで大の大人がもめまくってたというのだから、いかにダメな連中が多いか分かりますな（笑）。さて、そんなこだわりたっぷりのシールですが、実は「あすか 120%」のシールでも、誰を載せるかで一悶着ありました。そこで、編集部のいつもの連中で「どのキャラを載せるか決定戦」が開かれ、結果は（う）の久美が1位。が、久美ちゃんは前回やったということで、2位の私が繰り上げ当選、見事可憐に決定しました。で、個人的にどぉーしても七瀬嬢にしたかったので、（ほ）に頼み込んでムリヤリ[illegible]を使用してもらいました。おかげで他と比べてちょっとボヤけてますが、勘弁して下さい。あと、今回付いてる超巨大なシールは、一見SSのメモリーパックにピッタリですが、あれはPS本体のCDの蓋に貼るのが正しい使い方です。間違えないように。

業界最高クオリティを誇る（勝手に）メモリーカードシール、いかがでしたか？　基本コンセプトは自分で使える（笑）（魔）


▲千葉県　BASARAさん：確かに一体…どうしたんでしょう？



▲愛媛県　GRUさん：狙ってるかもしれません。本当に。



▲京都府　魚唇さん：足りないのかもしれませんが、テスト中は…

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かとよいことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてます！　超お待たせですが、次の決算がいつになるか現在未定。でもチャレンジする価値ありです！　ありですよ。あり。ね？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名と名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×。ダメくん。

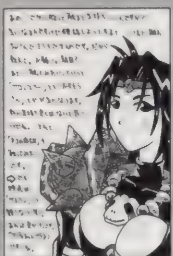
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

『ときメモ』のポスタードリームで、ようやく等身大詩織をゲット。当たるまでに15,000円くらいかかったっけ。あ、編集部の壁にポスターを貼ったのは俺です（業務連絡）。（中）

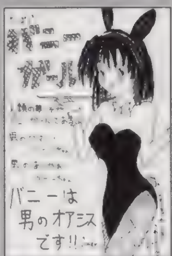
や、どうも。最近は１児の父として子育てに奔走するバオウです。といっても、本物の子供じゃないけどね〜。じつは『マイエンジェル』ってクイズゲームにハマってるのよ。このクイズは女の子の育成要素があって、正解するとその問題に対応する能力が上がり、それによって女の子の性格が変わるんだ。ただのクイズゲーよりも、ハマり方が違うね。女の子の性格は真面目、お色気、オタク、わんぱくの４タイプ。俺が重視するのは、やはりお約束の「お色気」ッスか。とはいっても、正解した問題のジャンルが性格に影響するから、プレイしてるとなぜかオタク娘になってしまう（笑）。それでもイベントなどで修正は効くから、色気のつきそうな選択を選ぶ。「娘が友達を連れてきた」→一緒に風呂に入る。「娘が病気になった」→温泉に行く。「娘がケンカを売ってきた「風呂に誘う」（笑）。しかもホントに風呂に入っちゃうんだ、コレが（爆笑）。

てなわけで近ごろ、メシにいくたびに連れを巻き込んで遊んでます。わりとオススメなんで、みんなもやってみ？　気に入って移植化計画にハガキを出してくれれば、なおOKだ。俺が言ったら軽く聞き流されたんで（笑）。

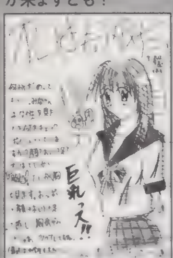
何言ってるんですか、ちゃんと今号189Pでやってます



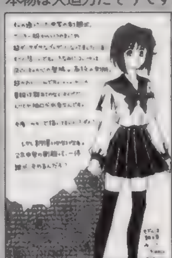
▲大阪府　雨宮五月さん：いつかきっと触れる日が来ますとも！



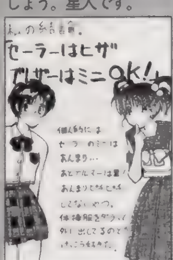
▲愛知県　愛知県民ＮＯ.１さん：バニーですか、本物は大迫力だそうです。



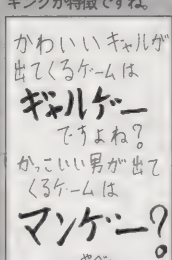
▲愛知県　愛知県民ＮＯ.１さん：しょうがないでしょう。星人です。



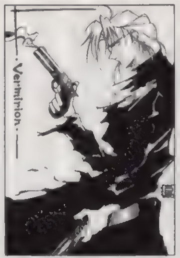
▲北海道　早霧さん：可莉奈ライクな黒のストッキングが特徴ですね。



▲東京都　祥人さん：あまり短くても……ですよね。Ｈじゃないというか。



▲岐阜県　ＦＣＦさん：ガイゲーとかいろいろあるとは思いますが……。



▲埼玉県　鳥さん：アニメではちょい役の彼ですが次回作では？



▲大阪府　ザコ吉さん：ファンには着せ替えがたまらないそうです。



▲福岡県　蒼月さん：かなりＨです。でもこっちの方がよかったような。



▲大阪府　高野巧さん：なかなか本格的なＳＬＧらしいです。期待大。



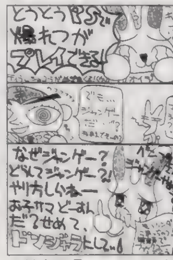
▲滋賀県　ごぢうりさん：似てるけど違います。パインだし。



▲広島県　幡田忍さん：どんな移植になるのか…期待と不安が沢山です。



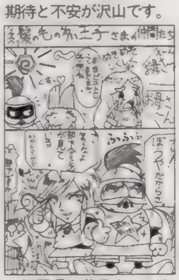
▲福岡県　きすみさん：いらない人なのかもしれません。筋肉バスター。



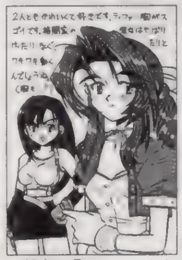
▲神奈川県　ＢＣＭせさん：脱ぎまくれば良かったのに……トホホです。



▲福井県　明石弥生さん：やりくりが大変ですよね。くまですか？



▲福岡県　蒼月さん：ナルシアちゃんの顔が……ステキすぎです。



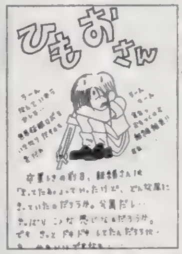
▲神奈川県　みのちんさん：胸が揺れなくては意味がないですから（断言）。



▲岐阜県　秕雛苓さん：メグメグは犬使いですから。強いはずです。



◀北海道　香月りんさん：ひらがなが良かったですよねぇ（確かに）。



◀福岡県　ときめもらーさん：ウジウジな彼女、カワイイですよね。



◀香川県　安倍茂樹さん：じゃあ３人目？　今いるさくらは？

▼秋田県　市藤にたかさん：ときめけるのは良いことです。めきめき。





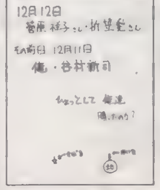
◀千葉県　池田彩重さん：いい夢です。難しい髪型デスし。



◀大阪府　某さん：速そうです。走るのが。びゅーんと。



◀新潟県　りるひなさん：手術、ガンバッテ下さいね。本当に。



◀静岡県　ぎたあやさん：買ってます、いや勝ってます。

さるかにハムぞう

まんが／風上旬（王子、悪すぎてす　18禁かも・笑）

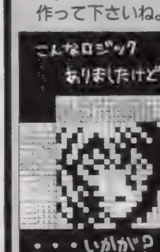


●ステキなお絵かきロジック解答発表！

なんだかあいてたの〜

前回掲載した、東京都　佳月ひろさんからの超ステキロジック問題のお答えです！　スゴイです……見えますモンね。ちゃんと。ガンバッてまた作って下さいね。

るらるらるらら〜るらら



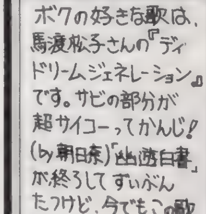
◀東京都　佳月ひろさん：これが正解。素晴らしすぎ。

各種企画大募集中！ハガキ求む！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×です（笑）。

「プリクラＱ」プリクラで笑える写真を撮って、送って下さい。

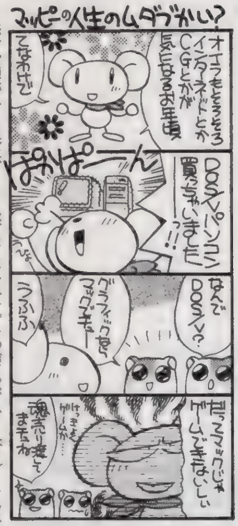
「カラオケGO」も地道にハガキ募集中です。


ボクの好きな歌は、馬渡松子さんの『ディドリームジェネレーション』です。サビの部分が超サイコーってかんじ！（by朝日奈）「幽遊白書」が終了してずいぶんたつけど、今でもこの歌大好きです。「幽白」PS化しませんかね？

▲千葉県　稲村かほるさん：ＭＤの移植でもＯＫです！

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

ＤＰＳどでは住所不明者の探索を６月で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく（3カ月も過ぎているっていうじゃないですか。ガーン）発送までは猶予を下さい。本当にすまないと思っているので、許してください。当然サービスします。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんで。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンハガキ描いて、書いて下さい。パパアン！



まんが／宮須弥（……先生、タイトルがステキすぎです。その捨てっぷり、一本！）・イラスト／NDO

ランキング発表

220：祥人
205：ＴＥＲＡ
180：楠本由貴恵
175：ごぢうり
170：雨宮五月
170：矢渡
145：288
140：貞雅
140：りるひな
130：まいまい
130：唯津美影
125：一郎あきら
125：小泉英夫
125：湖山たみ
120：ジョリ谷ピンタ
115：多奈竜
110：小栗徹也初号機
110：佳月ひろ
105：近江せにょ
100：幻夕貴
90　：安倍茂樹
90　：稲村かほる
90　：貴沙羅ゆう
90　：乃亜
90　：まみこ

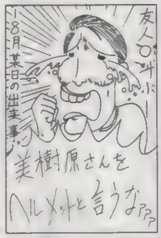
●85：伊藤勇太、咲羅、しまづやひち、ちゃたろう、●80：青い僊、おさＰ、柏田秀紀、鳥、碧奇魂、夜野小太郎、●75：ＡＫＩＲＡ・Ａ、伊藤深海、つくば山、ＨＡＬ１０００、木村吉伸●70：中薑仁里、にゃんにゃんとやら、のぶすけ、ヘルカオス、桃亀イリヒ、よしかーひろみ、よしかづ、●65：市藤にたか、寿花丸、椎名奈々、司暮とも、ズバットＰＳ、幡田忍、八代、●60：オーラちから、片羽昭、毛の蚤、児玉啓太、高丸じぇ、月子、ＤＤＴ、猫田・Ｗ、ベンジャミン、●55：いずみ１６、おろしや☆だいこん、ＧＲＵ、邪ダンディ、信乃、砂之介、ＴＯＭＹ、成瀬祥護、はせぶー、ゆうき良、●50：飯塚鈴奈、ウニマル、Ｍ―ＭＡＳＴＥＲ―ＺＸ、からくり蘭丸、苦紗美丸、武志かづみ、橘佳珠沙、中村由花子、比土


▲兵庫県　桜夢さん：ＳＳ無くてもＳＳ版ゲット。人です。

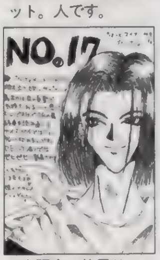

▲愛知県　長月にいなさん：りゅうじ、使いにくいみたいです。



▲東京都　おろしや☆だいこんさん：スゴイ！網。印刷で出るか心配。



▲京都府　ドドウータン７世さん：ステキな男の叫びです。

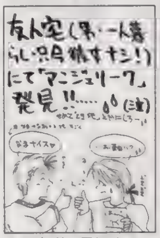


▲大阪府　伏屋サカツさん：17号カッコイイですから。18号も…。

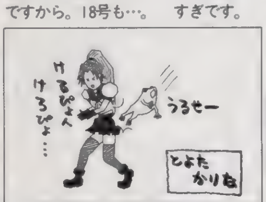


▲東京都　田畑秀文さん：鼻が……鼻がイヤすぎです。

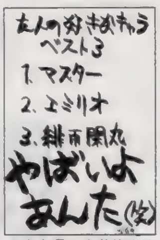

▲茨城県　まみこさん：ペルソナ男子。制服かっこいいです。



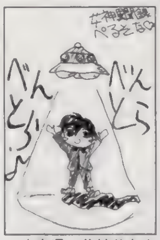
▲北海道　乃亜さん：発見（笑）！　ステキです。ワクワク。



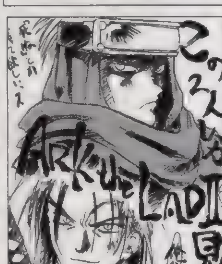
◀富山県　はせぶーさん：ケロピョン、反抗期でしょうか？　戦闘中は勘弁して。



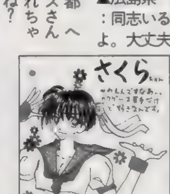
▲広島県　白井俊さん：同志いると思いますよ。大丈夫です。



▲広島県　苦紗美丸さん：そんなものは呼んじゃダメです（笑）。



◀東京都　ルカオスさん へ…しびれちゃいますね？　メロメロ。



◀佐賀県　和泉・Ｋさん：校則違反はバリバリです。



◀千葉県　秋本一樹さん：バラの花が似合いスギです。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは10月４日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされたローディン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、力をどう扱っていいかわからなかったボクことラムダス。お互いに弱い部分を見せあったせいか、前よりも解り合えたような気がしている２人だったが…。目の前にはついに巨大なロートバランの塔がそびえ立つ。そこに隠されている、「森の民の秘密を消しさる」ためにボクラは比較的楽なルートを選び歩き始めた。

塔に近づけば近づくほど、敵の包囲網は着実に狭まってきていた。深い森というのが幸いしていっぺんに沢山の敵に出会わないのが唯一の救いだったが。

「術士はどうしたんだろう？」

「え？　なに？」

「これだけの人数……大隊レベルの軍隊が動いていれば術士の10人や20人いても不思議じゃないのに」

「忘れたの？　この森の特性。術は役に立たないから置いてきたのよきっと」

忘れてた……この森は術を無効化というか弱体化させる。それもかなりのレベルでだ。実際、ボクも潜在能力を引き出されるまで、術の発動なんて全く不可能だったのだから。騎士がボクの魔法障壁に驚いたのも頷ける。この森では術士はタダの足手まといなのだ。

「敵に術士がいないなら、いくらでも戦い方はあるなぁ」

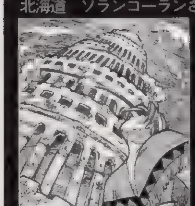
探知されなければ、術はまさしく魔法となる。この森で活動できる術士が１人でも隠れてたらソレまでだが、これだけ連絡の分断された部隊の様子を見ていると、大胆にいきたくなってしまう。遮蔽物の多い場所は術士向きの戦場だ。敵に術探知能力が無いのならなおさら。

「まあ、でも……ムダに叩くこともないか……どうする？」

「仇を討ってもらいたいって気持ちが無いワケじゃないけど…今は早く塔に近づきましょう？」

隠し身の術は騎士たちを完全に惑わした。塔が近づいてくる。

北海道　ソランコーランさん：


◀東京都　祥人さん：見上げるは伝説の塔……そして話は核心へ。

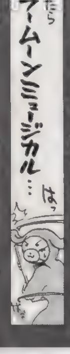
ハードの神様の犬

松下が、11月１日にＤＶＤプレイヤーを２機種発売するとか。ついにＤＶＤも秒読みかぁ…って感じですね。でも、ソフトがほとんどない。個人的にはＬＤプレイヤーとコンパチなのが欲しいんですが、パイオニアが出すらしいので少しだけ期待。フルスペックのＤＶＤプレイヤーは、数年先が狙い目かな。（犬）

羞恥心でノリノリマシーンが買えないオレのために、５インチモニターと交換してくださるアナタ！　ほんとにありがとう。なにせ、ＲＧＢ接続のトリニロン仕様といえども、５インチモニターと交換する人なんて１、２人いれば…と思っていたら！なんか、いっぱいお便りが来ちゃってビックリ。しかし、反則者が約２名！　いきなりノリノリマシーンを送ってきた人。なぜか「こどちゃ」のお菓子（丁寧に、３種類のオマケを２セットで６個）を送りつけた人。名前は出しませんけど、これってフェアじゃないので反則者２人とは交換しません。かといって、送り返すこともできない（いきなりモノを送るなと書かなかったオレも悪い）ので、ノリノリマシーンを送ってしまったアナタには、画面に６カ所の焼き付き跡がある激中古の５インチモニター（いちおう使える）を送りますね。そして、お菓子を送ったアナタには、犬がお奨めするLDプレイヤーのパンフレットを封書で送ります（LDがボロくて悩んでいるらしいので）。で、めでたくモニターとノリノリマシーンの交換権を獲得したのは、千葉県の荻野さんで〜す。おめでとう！　さっそく、交換方法を記載したお便りを送りま〜す。　いや〜、それにしても交換ってイイですね。なんか、読者との輪ができそうで。コレにあじをしめた犬は、４インチのTFT液晶モニター（RGBインタフェース）なるモノをまた発掘してきました（笑）。画質が良くて、ゲームソフトの表示に耐えうるようなら、またやろうかな。今度は、作曲マシーン“ノピア”か？（商品化されたらだけど）。



★真剣企画　〜次世代PSはこうして！　理想編〜　前回は、CPUの種類とWin系&Mac系のソフトも動く〜ってとこで終わったよね。たしか。それで、ただパソコン用ソフトも動く！　だけじゃ、ダブルドライブ（メガドライブとPC/AT互換機がくっついたパソコン）の二の舞になるので、ここは“ゲームソフトが動く”ことだけに限定して、周辺機能を煮つめていきたいところ。まず、グラフィックスボードは増設できるスロット方式にし、次世代のグラフィックス専用ポートになりそうなAGP（アクセラレート・グラフィックス・ポート）を標準装備。こうなるとメモリはユニファイドっぽい構成にせざるを得ないので、改良型のRambusメモリかSyncLinkメモリを８Mバイトは搭載したい。描画性能・機能は、Zバッファ、サブピクセルポジショニング、トライリニア・MIPマッピング、遠近補正、アンチエイリアシング、αブレンディング、ステンシル演算、グーロー&フォンシェーディングをサポートし、最悪値で100万ポリゴン/秒なんてのはいかがでしょう。メモリ媒体はDVD-ROMではなく、ZIPドライブを使って、ハードディスク並みの高速アクセスを実現。どうせDVDを使っても、MPEG２ムービーを流すしか脳のないゲームが増えそうだから×。ちなみに、価格は10ベギー！　って、それどこの通貨？（笑）。



……しつこいようだけど前々号の終わりがとうとつだった償いは？　読者様は忘れてもオレは忘れないよ（魔）

今はこれだと思うのです

近所のゲーセンに入った『ＶＦ３』を見ました。サラの２Ｐコスチュームにうっとりの（さ）です。イチバン驚いたのは、ステージ構成！　平面で四角いバトルスペースという概念を捨て、高低差を持たせたり、ステージによってバトルスペースの形や広さを変えて“空間”の演出が見事に出ている。さすがAM２研とでもいいましょうか、こういったはずせないビッグタイトルでも、恐がらずに大きく変革させることができるチャレンジ精神にクリエイター魂を感じます。他のメーカーも見習って欲しいですね、まったく。でも、まだプレイはしたことないんです。だって１プレイ200円なんだもん。『バーチャロン』、２回やった方が楽しいのでした。

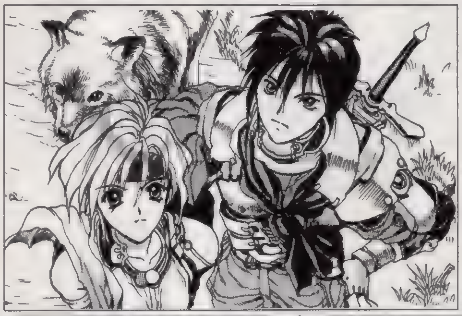
ってなワケでバイパーⅡですが、ちょっとした衝撃の事実が判明。前ダッシュで逃げるアファームドにSLCを……と思ったら、これが当たらん！　原因は、ダッシュ速度と移動距離が長いため、SLCが追いつかなかったと思われる。案の定、着地をバッサリ……即死。敵を追いかけるようにSLCを出すのはキケンなのでやめましょう。

「ＶＦ３」やってください。大人なんだし、プロなんだし。ね？

友だちが死んじゃいました。バイクで。峠攻めに行って、そのまま攻めこんじゃったそうです。彼には「ときめき」と奴隷だけじゃなく、「自分が好きならオタクだって全然大丈夫」って教えてもらったのに。いじめられててなんかイヤになっていたオレにとってはスゴクうれしかったのに。土曜日夜遅くまで彼の部屋でゲームやりまくってマンガ読んでコンビニ行って……。もうナシです。全部ナシです。……なんか書いてるとドンドン悲しくなるのでこの辺でやめておきます。ガンバリマス。　神奈川県　松下歩さん：

29号の「ウェピー」の記事でやった基礎知識コーナーは、全然甘いという指摘を頂きました。でも、あれはスペースの都合で元の原稿の半分以上をカットしてあるんです。あんな冒険的な記事はいくら電撃といえど二度と実現しないだろうから、チト心残りです。また、滋賀県の大音さん（本名でいいのかな？）からは関連商品の情報を頂きました。これがなかなか深くて驚き。さすがに「ちゃお」の全プレCDまではチェックしてなかった（笑）。さて、アフレコ台本の当選者発表は次号でやりますんでお楽しみに（まだ決定してない）。（ほ）

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントプレゼント！ 冒険初心者のみなさん、いっちょやってみない？ ダメ？ ダメじゃないよ。（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全能値を足して25になるよう注意する

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA〜S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！

あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ MVPは無条件掲載だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回募集するクエスト18は大陸北西の大都市ノースライナ市での猫探しです。ランド家とホーラ家という2つの貴族から依頼が出されています。ただの猫に2つもの貴族が動くとは思えないので、何か裏があると思って下さい。当然、戦闘もあり得るでしょう。ノースライナは大岩盤という天然の要害を利用して作られた城塞都市です。都市深部は複雑な坑路となっています。選択は以下の3つ。①北西地下道口より探索、②ライナ城近辺より探索、③南東の修道院より探索。数字を能力値とは別に記入してください。記入のない場合はランダムで決定されます。注意ね！

締め切りは次号（32号）発売日の10月11日（消印有効）。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるからコーナーのあて先は「DPSど18」だけで大丈夫です。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなりました。なので、今回の募集分は次の次発売の33号発表となります。わかりにくいので気をつけてね。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★
第32号　10月11日発売号（第29号発表＋第35号分募集）
第33号　10月25日発売号（第30号発表＋第36号分募集）
第34号　11月8日発売号（第31号発表＋第37号分募集）

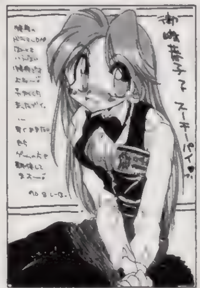
今回のあて先は「DPSど18」

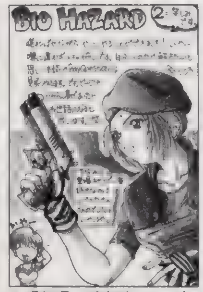
もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA〜Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは28号募集分の発表

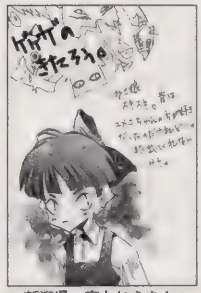

▲静岡県　椎名奈々さん：何とも言えない特典です。ウサギちゃんでしょう。

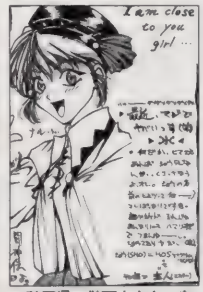


▲愛知県　琴奇魂さん：自力クリアは大変でしょうけど、ガンバッテ下さい。

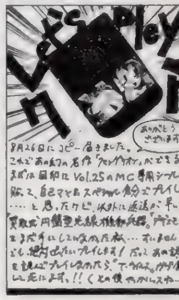


まんが／さいとうつかさ（ステファニーには愛ありますね）・イラスト／C次郎

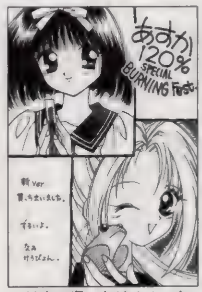

▲新潟県　高丸じえさん：憂歌団の歌がまたいいですよねぇ。



▲秋田県　傲天人さん：良いのでは？　ヤバヤバはドキドキでムネムネです。



◀千葉県　小泉英夫さん：友だちに借りるとかが吉では？　ク○ゲーですよ（担当）。



▲神奈川県　矢湊さん：何にでもケロピョンを付ければ……良いってモンです。


▲群馬県　いずみ16さん：その後に残るのは屍のみ。いかがでしょう？



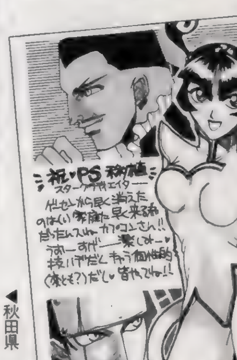
◀埼玉県　TERAさん：いいですよ。別に。キレイだし。良いゲームですし。



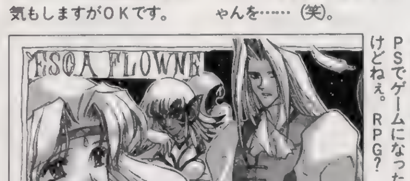
▲神奈川県　グレイフォースさん：バカな話のままな気もしますがOKです。



▲大阪府　スクルド命さん：ひ、ひどい。ナルシアちゃんを……（笑）。



▲埼玉県　念力デミ子さん：JUNEの「尻コンボ」は一見の価値有りです。髪の毛変でもOKと、思えちゃいますから。



◀秋田県　市藤たかさん：ホント、PSでゲームになったらいいんですけどねぇ。RPG？　SLG？

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！ ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！ 文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！ 左を見るとわかるように、今回はかなりシリアスです。でも最後に一言「ガンバリマス」があるので、心配はしません。ガンバッテ下さい。もしもつらくなったらまたハガキ下さい。
今回このハミダシだけ書体がちがうのでした。なぜ？

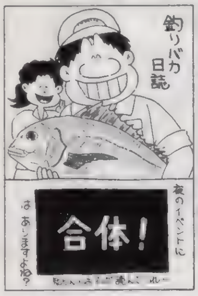
さて、今年もAMショーに行ってきました。話題の『バーチャ3』ですが、個人的には「キレイな『バーチャ2』」という感じでした。「1」から「2」ぐらいの進化を期待していたんですけどねぇ。気に入ったのはナムコの『ダンシングアイズ』。これはもうアイデアの勝利といってもいいゲームでした。もうひとつバンプレストの「セーラームーンのクイズゲーム」(正式タイトルは忘れました)。とにかく凝りまくりってな感じで、もうバッチリ。あと「豪血寺」の続編っぽい「GROOVE ON FIGHT」も要チェックです。 (う)



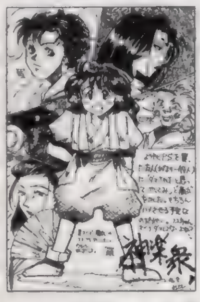
まんが／岐阜県 田中将司 4コマ街道爆走中！ ガンバッテ下さい



◀兵庫県 I人さん：無言のボルトガンダムが、なおよしなのです。



◀千葉県 稲村かほるさん：なかったら釣りバカじゃないですよねぇ。鯉太郎くん。



◀神奈川県 近江せにょさん：だましてないでしょう多分。きっと……。



▲千葉県 小泉英夫さん：なんだかホノボノでステキです。

Nights of Knights

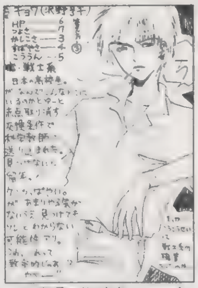
クエストナンバー15発表
28号募集分

今回のクエスト15はバスランの空中庭園での永久機関の探索。幻と言われたアイテム奪取のため、庭園の番人との激しい戦いとなりました。ポイントは「最後を守る永遠の扉」とのバトル。バトル前の質問の答え次第で攻撃方法が変わるという設定でした。全体に狭い場所での戦闘に適した職業がちゃんと生き残っていましたが、MVPは魔獣使い(笑)。まあ、運の要素が強かったからしょうがないかも……。

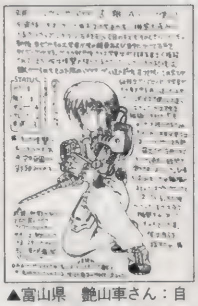
MVP



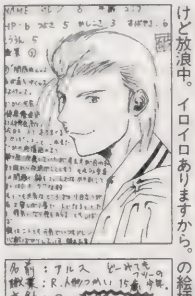
愛知県 中島圭造さん：抱っこされるのが大好きな「しぐ」くんがMVPでした。幾ら術系の職業とはいえ、つよさが1……こううんとは違った運がいいのですねぇ。まあ、でも魔獣のチョンチョリンとか、ぽたつって名前とか、いい味だしすぎです。番人のデミヒューマンとの文字通り血塗れの戦いをくぐり抜けたようには見えません(笑)。おめでとうなのです。



▲兵庫県 潮崎哀さん：高校生ってなんですか？ そっかぁ……初めて知った。



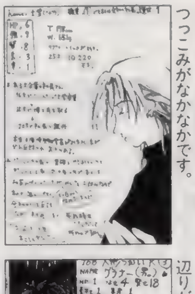
▲富山県 艶山車さん：自らの身体に刻まれた戦い。激しい人生なのです。



◀広島県 破魔矢さん：孝行息子だけど放浪中。イロイロありますから。



◀神奈川県 久来冬姫さん：カワイイ顔してバババンなのですね。



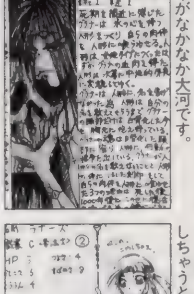
◀岐阜県 中村由花子さん：激しいつっこみがなかなかです。



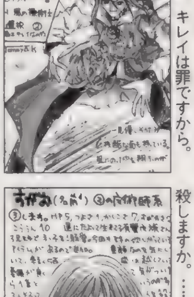
◀長野県 うじきよわしさん：人形の絵柄が明るいのも○。



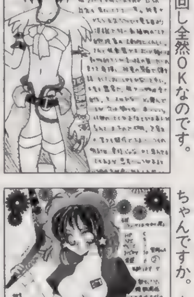
◀岡山県 のぶすけさん：女性のような悩ましげな肢体……。



◀愛媛県 GRUさん：つづいてる辺りがなかなか大河です。



◀大阪府 箕智也さん：女にモテモテですか。キレイは罪ですから。



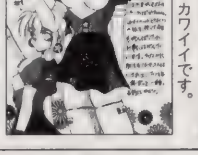
◀大阪府 雨宮五月さん：同一キャラの使い回し全然OKなのです。



◀北海道 遠坂流斗さん：何これ壊しちゃうと読めません(トホホ)。



◀神奈川県 ちゃたろうさん：父親殺しますか。……いいでしょう(笑)。



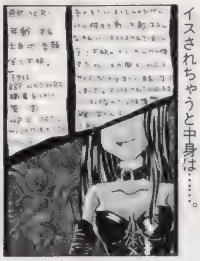
◀秋田県 神無月セイさん：おばかちゃんですか。カワイイです。



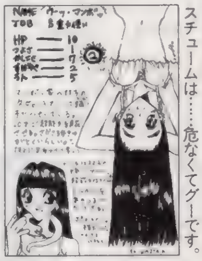
◀東京都 伊藤深海さん：奥様らしく豊満な……がステキです。



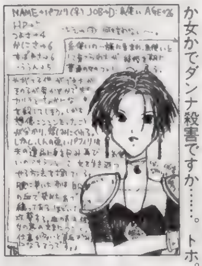
◀京都府 ソウル009さん：人猫は人気高いですから。とくに女の子。



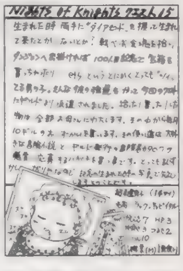
◀兵庫県 よしかーひろみさん：スライスされちゃうと中身は……。



◀青森県 児玉啓太さん：ってそのコスチュームは……危なくてグーです。



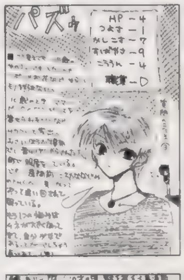
◀神奈川県 如月涼々さん：子供が男か女かでダンナ殺害ですか……。トホ。



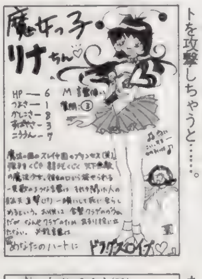
◀愛知県 たけだみゆきさん：こううんは大事なパラメータなのです。



◀北海道 TOMYさん：おむつ取れたてなのに……冒険は厳しいです。



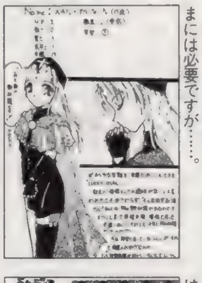
◀新潟県 吹雪愛さん：お裁縫得意でもピンクのワンピースはキライ。



◀埼玉県 葉月明夜さん：貴方のハートを攻撃しちゃうと……。



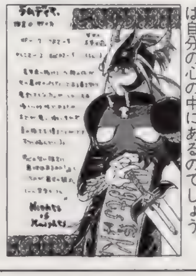
◀香川県 アンソニーさん：偉い人です。三蔵法師系ですね。



◀千葉県 東雲甲斐さん：勘違いもたまには必要ですが……。



◀福岡県 小糖雨さん：ホーラ足をお舐めですか？ 女王様ぁ〜。



◀大阪府 唯津美影さん：真の強さとは自分の心の中にあるのでしょう。

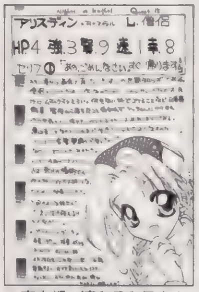
「あすかー20％」■めないだろう久美ちゃん攻略その5：きっと誰も気づかないだろうけど、私は(コッソリ)書きます・基本戦法編①……さて、今回は久美ちゃんの戦い方についてお話しましょうか。まず、久美ちゃんの技のおさらいから。通常技は立ちは✚キー前＋強、しゃがみなら、強(スライディング)としゃがみ中(✚キー前＋弱)が、飛び込みは強がとくに使いやすいです。普段はこれらから連続技を狙っていくことになります。必殺技はやはりリボンカッターでしょう。この技があるおかげで久美ちゃんは戦えるのです。もしリボンカッターがなかったら……考えただけでも悲しくなります。他にもダッシュ攻撃(弱、強ともに)が強いです。では基本的な攻め方を状況別に紹介しましょう。●その①相手を転ばせた場合…一番いいのが、相手の起き上がりに合わせて、しゃがみ弱攻撃を当てるというもの。相手が喰らった！ 実はこのネームと右側のネームは位置が逆なのでした。トホ。

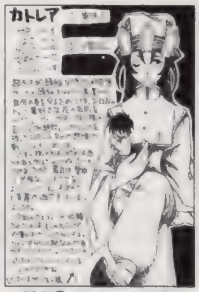
続きでAMショーネタです。今度はビデオゲーム以外の情報をお伝えしましょう。まずはぬいぐるみ。バンプレの「セーラームーン」シリーズ最新作が出てました。相変わらずすごいデキです。ちびちびちゃん(ノーマルと変身の2パターンあり)がとくにいいです。「FFⅦ」もかなりカワイイ。もうエアリスちゃんたら…てな感じです(？)。キーホルダーでは「スーパーロボット大戦S」のゲッター、マジンガーがいいです。あとジャレコの「スーチーパイⅡ」もなかなかいいデキでした。マジで欲しい。 (う)

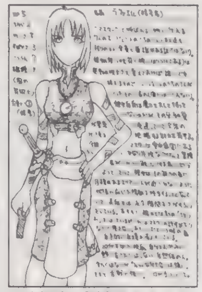
人づてで聞いた話ですが、某恋愛ＳＬＧを作ったソフトハウスが、そのＳＬＧのキャラを使って『ノエル』みたいなゲームを作っているとかいないとか。しかも『ノエル』のことをアレはうちの作品のパクリだと言っているとかいないとか。ぜんぜんコンセプト違うじゃん！　とツッコミを入れましたが……。ゲーム作った人もいまや○○ゃったってのにねぇ、まぁ、○○さんとかに電話で話しかけられたら嬉しいかもね。さて、この話の真偽のほどは、いずれ時が解決してくれる事でしょう！　多分『ノエル２』の方が先に出るよ。　（ち）

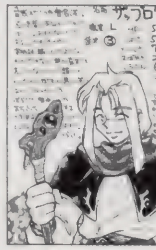
場合はそのまま2～3発弱を当て、しゃがみ強・リボンカッター。画面端ならしゃがみ強・ダッシュ攻撃・✚キー前+強・ダッシュ攻撃・リボンカッターが入ります。最後はリボンスライサーでもOKです。相手がガードした場合は、すぐ✚キー前+強を当てましょう。これはしゃがみガードできない技なので、しゃがみ弱をガードしたあとはガードしづらいのです。そのあとは、ガードされなかった場合と同じです。最初のしゃがみ弱をガードされても、しゃがみ弱を出し続けていると、✚キー前+強を警戒している相手には喰らいます。これをうまく使い分ければかなり有効な手段です。●その2飛び込む場合…画面端なら飛び込みはなるべく強がオススメ。2段攻撃なので、最初の攻撃をガードして反撃しようとした相手は、必ず喰らいます。攻撃が当たったら、しゃがみ弱から連続技を当てましょう。今回はこの辺で。

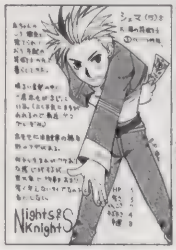
はみでてるろうす　・（う）

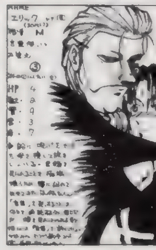

▲東京都　清和日和子さん：ふわふわした僧侶っていいですよね。

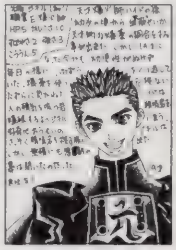

▲新潟県　りるひなさん：ご主人様が小さいぶんがんばらないとなのです。

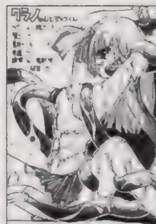

▲大阪府　雨宮五月さん：姑息大いに結構！　最後に勝てばＯＫなのです。


◀埼玉県　R・BOMBさん：僧侶なのにウソツキなのはまずいかもしれません。信仰心大事ですよ。

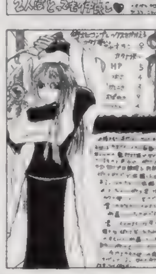

◀長野県　湖山たみさん：髪の毛のことくらいでぐれちゃダメです。楽天家ならなおさら（笑）。

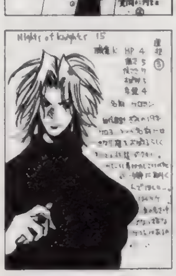

◀秋田県　傲天人さん：顔を赤くしたサラさんがステキです。仮面もなんだかペルソナだし。


◀香川県　アンソニーさん：意味深スギです。その悲劇の末に今があるわけだし……。


◀秋田県　市藤にたかさん：さすがにやばいですけどOKです。負けないぞ（何にでしょう？）！

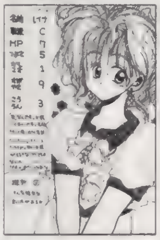

◀埼玉県　青い優さん：2刀流は体力や筋力を通常の何倍も必要とするんですよねぇ。

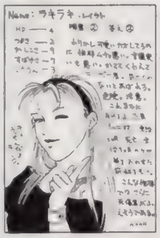

◀新潟県　影都さん：探偵しゃんなのですね。カッコイイのです。術を捨てたって辺りが◎。

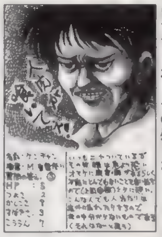

◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：ケロピョンなら良かったかも？　↑よくないよくない。

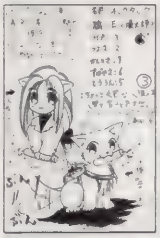

◀千葉県　小泉実夫さん：胸の辺りがポイントでしょうか隊長？


◀愛知県　オーフェンさん：ベケ団……狙われたくないです。


◀長野県　楠本由貴恵さん：確かにじゃあなぜ（笑）？

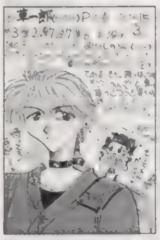

◀北海道　乃亜さん：どんなランボーを働くんでしょう？


◀埼玉県　TERAさん：こ、怖いです。ホッペの感じが……。

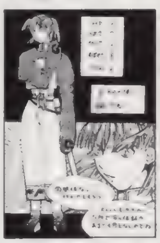

◀北海道　遠坂流斗さん：爆弾くわえるのはちょっと怖いかもデス。

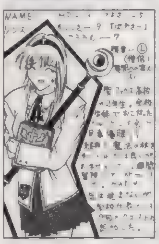

◀和歌山県　がんばれソニーさん：混血だから？　なんでしょうか？


◀埼玉県　藤原義典さん：まあ、一歩間違うとあちら側でしょうか？

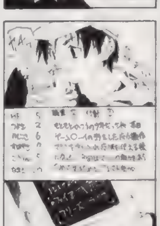

◀神奈川県　つちいあさひさん：彼女にメロメロなのが良いです。

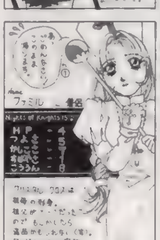

◀大阪府　ビビンばぶうさん：秘孔をついちゃうんですね。

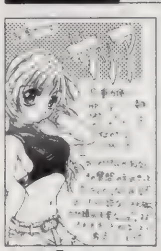

◀東京都　祥人さん：手甲のデザインがカッコイイのです。


◀愛媛県　甲斐つるぎさん：ジャンケン大会はステキです。

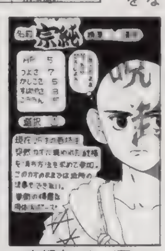

◀神奈川県　近江せにょさん：翼なんであるんでしょう？

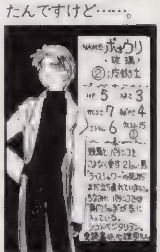

◀福井県　平野恭代さん：GB魔法スペシャル欲しいです。

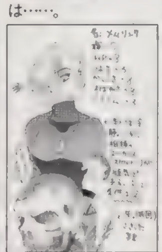

◀宮崎県　しづき慎さん：盗品でも強ければOKでしょう。


▲大分県　ませんさん：読みはバッチリだったんですけど……。


▲埼玉県　霞のMさん：爆発物持ってタバコは……。


▲京都府　サバ田トモさん：法事もできませんし……よね。

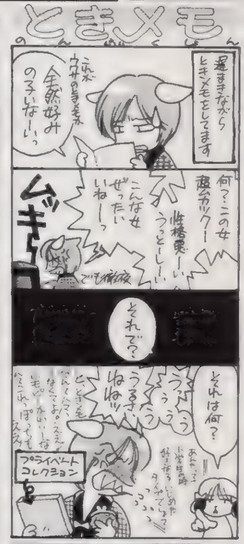

▲愛媛県　たっぷさん：黄門ちゃま人気ありますから。


▲宮城県　一郎あきらさん：痛いのでしょう。刺さった矢が。

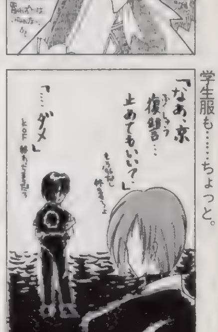

▲奈良県　伊藤杏子さん：根性無しはステキですから。

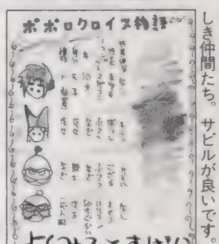
次回は第29号の結果発表！

まんが　猫有馬　（そうしてみんな人外の道に……）

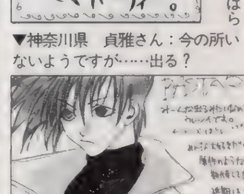



◀愛知県　ゆきのさん：オマケ多いですしねぇ……。買いでしょう。


◀福岡県　万克遊羅さん：そろそろねぇ。学生服も……ちょっと。

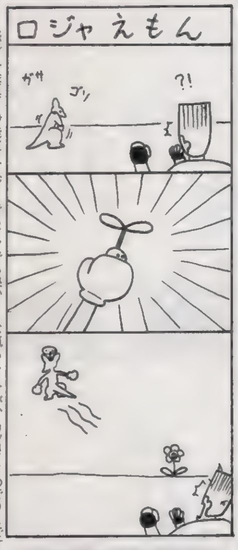


◀宮崎県　柏田タロウさん：確かにすばらしき仲間たち。サビルが良いです。

▼神奈川県　貞雅さん：今の所いないようですが……出る？


●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１枚！　数字は２０９９でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字はその１枚のみ（多分）。ラッキー４で掲載されたハガキがどれかは明かしません……なんか偉そうだから。まあでもただハガキ送るよりもドキドキする程度に考えてくれればＯＫ！

（ち）です。今回、エロゲーのことをいっぱい書きましたが、ここ１年気になるエロゲーはほとんど押さえたつもりでしたが、ほとんどプレイし終わってないことに気づきました。トホホ。手に入れてない物も多数あり、改めてエロゲーの数に驚かされます。自分のパソコンも原稿を書く以外はエロゲー専用だけれど、95用のエロゲーも増えたし、98のXV13-W12あたりでも買おうかしらねぇ？（魔）もパワーマックを買ってたしなぁ。でも、今は秋葉に買い物に行けない体だし……。ソフトだけでも買い込んでおきますか!!

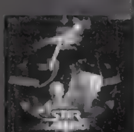


まんが／千葉県　伊能正人（どこでもドアでも良いような気もしますが、カッコイイのでOKです。）

GMCD News

今回オススメのGMCDはスターグラディエイターのサントラCD。収録されている曲は、ロックからクラシックまでバラエティに富んだ飽きのこない仕上がりになっているぞ。"宇宙での戦い"というゲームの舞台設定にぴったりマッチした壮大なサウンドは、映画を見ているような気分にさせてくれるのだ。

現在発売中
- 「THE KING OF FIGHTERS '96-ARRANGE SOUND TRAX-」¥2,500（税込）ポニーキャニオン
- 「STAR GLADIATOR サウンドトラック」¥2,500（税込）ビクターエンタテインメント
- 「フォーチュンクエスト外伝"パステルの旅立ち"ドラマコレクション Vol.2」¥2,800（税込）エアーズ
- 「ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.4」¥3,000（税込）キング
- 「ラジオドラマ メルティランサー #3」¥2,800（税込）ポリグラム９月30日発売
- 「ラングリッサーⅢソングアルバム」¥3,000（税込）ポリグラム10月２日発売
- 「月刊ときめきメモリアル No.3」¥2,200（税込）キング



▶PS版も10月25



◀7月7日〜8月

ゲームソフト激論座談会

「PSソフトってたくさんあると思うんですけど、お薦めを教えて下さい。別にバカライターのみなさんの独断と偏見で構いません。最近本体買ったんで、昔の情報をあまり知らないんですよ。ちなみに『ときめきメモリアル』は買いましたけどね（笑）」山形県　京橋泰さん：

魔：ドーン。買ったね。ＰＳ。ソレはよかった。これでキミも仲間だね（じゃこれまで仲間じゃなかったのなんて突っ込みはナシ）。さて、お薦めのソフトですか？　電撃床部の定番はまあ、「あすか120%」かな。あとＰＳ持ってたら「ときめき」と「バイオハザード」は必須でしょう。私は個人としては「ゼロディバイド」「幻想」「藤丸」「ジャンピングフラッシュ」なんかが好きかな。

う：ほとんど（魔）とかぶってますな。「水滸演武」とかも好きだけど。

ち：私は人にお薦めできるほどＰＳソフトをやってない気がするのでお薦めはしません。

ほ：オレは「あすか」。

魔：のみ？

ほ：のみ。

う：「鉄拳」シリーズとか「ペルソナ」「ナムコミュージアム」……薦め始めたらきりないかも。



◀愛知県　碧生晴透さん：憂さ晴らしで千円なら納得なんですけどね。

「好きな人と一緒にゲームやるのってドキドキしちゃいます。いや、まだ、付き合って１カ月なんですけど、ゲーセンなんかで対戦してコテンパンにしちゃうのはマズイ気がして……（彼女、格闘系は苦手なので）。こんなアマ蔵なボクはどうしたらいいんでしょう？」奈良県　薬造院さん：

う：コテンパンはマズイでしょう。コテンパンは。ゲーセンで全く知らない人と対戦する場合でも、１本は譲ってあげたり、練習させてあげたりと、言葉は交わさなくても、ちゃんと気を使うのがエチケットです。

魔：まあ、何年も付き合ってて、喜ぶところも痛いところもぜーんぶ知ってる同志ならいいだろうけど。ちゃんと彼女も楽しめるような対戦の仕方をしてあげて下さい。

ち：しかし上の話に関係ないですが、最近のゲーセンはマナーの悪いヤツが多くて困りますな。対戦で負けると筐体叩くヤツとか、大声出すヤツ（ブツブツ言うヤツ）、挙げ句の果てに負けたからって因縁つけてくるやつとか、もうイロイロ。楽しみに行ってるのになぁ。生ケンカしたいならよそへ行ってくれって感じ。

ほ：子供ですからしょうがありません。たまにはビシッとわからせてやらないと。

魔：じゃお前先鋒ね。ガンバッて。

「SCE３姉妹のコスチュームってものスゴクいやらしいと思いません？　なんかヒヒジジイが考えましたって感じがしてむかつきます。Hなのは好きなんでいいですけど（笑）、自社であんだけちらつかせとしてHゲーはだめっていう矛盾が許せないのです。会社としてはキライですけど、任天堂やセガってその辺、特に実写に関してはクリーンじゃないですか。セガはHゲーあるけど自社じゃ……間違っても、あーいう広告はうつはずないし。どう思います？」北海道　仲野寛さん：

魔：オレでも、赤のおねーちゃんはオッパイ大きくていいな。秋山美樹（字違う気もするが）ちゃんだっけ？

う：字違うけど思い出せないからいいや。オレもその娘。

ほ：とりあえず女の子なら良いわけですな？

魔：そんなことは無いぞ。

う：ちゃんと好きキライはある。

ち：オレはオッパイが揺れてればなんでもいい。揺れそうだからオレは舞ちゃん。



◀愛知県　ドキンちゃんさん：もっとアニメしてもOKです。続編を！

ほ：質問に対するコメントはどーすんですか？

魔：その通りだしなぁ。でも中身にはなんの罪もないぞってことで。

「SS版の『ZERO２』はオマケというかウラワザというか、スゴイですね。アクセスも速いそうだし、なんだかPS版買っちゃったオレはバカみたい……そう思ってる人っていないんですか？　オレだけ？」東京都　ミカドさん：

う：私も両方買いましたが、オープニングがムービーじゃない時点でＳＳ版の勝ちですな。

魔：オレも買ったけど……デフォルトでキーニュートラルでガードしてくれないし、攻撃は小と大以外にもたくさんあるから止めた。

ち：あんた……その条件が当てはまるのは「あすか」だけだよ。

魔：だって……相殺とかないと我慢できない身体になっちゃったんだもん。キサマらだって心の中じゃ「ZERO２」よりも「あすか」の方が大事なくせに！

う：当たり前です。久美ちゃんがいないから「ZERO２」はいまいちなのです。入れて下さい。

ほ：可莉奈も。

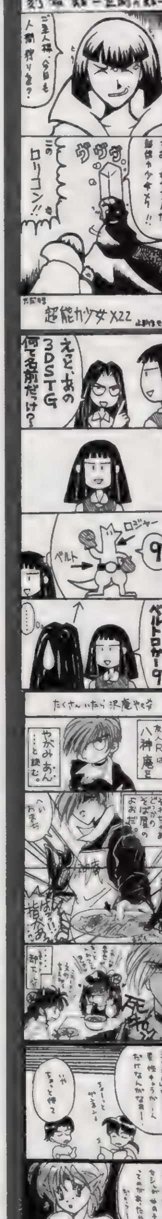
魔：可莉奈はちゃんとメモリーカードシール作って上げたんだから我慢しなさい。

お笑い４コマ道場

マンガでしょうやっぱり。マンガ。しかも４コマです。とにかく送っておくと貯められて、いつ採用されるかわからなくて超ドキドキ。最近は岐阜県の田中さんが大流行です。送られてくる数ものスゴイし。（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道かも（ホントなのか？）！

この大きさにおさめてね！
天地１４cm
左右６cm



◀愛知県 [illegible]のなら仕方ありません。ハガキ脇の「ごはんと封龍石は入るところが別」は素晴らしい[illegible]と思います。

◀岐阜県 [illegible]：連想ゲームですが（笑）強引なダジャレがステキです。しかし……毎号ものスゴイ数のマンガ……御苦労様です。

◀東京都　伊藤深海さん：麺と水と具を入れて後から燃やしてたりして。燃費よさそうですよね。自分で火（？）出せるし（トホホ）。

◀大阪府 [illegible]：でも結構日本中でそんなことを考えているかたくさんいるのがなのです。



◀[illegible]：ボールに書いてある文字を読めるのに[illegible]打てませんね。確かに。

◀富山県　はせぶーさん：──これはイタイ。デートしてますからねぇ。主人公ってば。

◀[illegible]：なぜか、ソレ見てどうってワケじゃないのに（笑）。どうだったら怖い

◀[illegible]：や りこんで燃えて、挙げ句の果てに星120個集めて下さい。

◀新潟県　るひなさん：や トーンと濃い、いや来いなです。トホホですか？



◀新潟県　髙橋智子さん：奥の方が見えなくて勝負にならないかもしれませんが楽しそうなので○。

◀福岡県　毛の雲さん：あまりにあまりであまりなベタベタギャグ。でももっと楽しかったので良いです。

◀岐阜県　田中将司さん：バカの書いてある位置が絶妙です。ものスゴイ速いマ[illegible]突っ込みですね？

◀岐阜県　長月九十九さん：[illegible]っていうのかさりげなくて　です。爆発させるんですかね？

◀[illegible]：……ステキです。PSならかなりのライトしけそうですが

み弱↓しゃがみ強↓必殺技、って連携、これを大きく逸脱している戦い方をしている人はいませんでした。ただ一人、✚キー前入れ強攻撃のしゃがみガード不能技をうまく使いこなしている人がいたんで、ちょっとビックリ。やり方は結構簡単で、相手の起きあがりなどに✚キー前入れ強攻撃を重ねて、ヒットしたらダッシュ強、ヒットしなかったらバックダッシュで距離を取ります。ただ、２段目がヒットしてしまうとどうもキャンセルできないっぽいので、早めのコマンド入力が必要になります。ヒットしたかどうか確認してからでは間に合わない気もするので（少なくとも今の俺にはできません）ギャンブル色が強い連携といえるでしょう。とはいえ、タダでさえ攻め口のすくない清子ちゃんのこと、せっかくあるモノは有効に利用したいところです。というわけで、今回は次のページに続きます。ありがたいことですな。（平）

ＯＶＡの「V.G.」のキャストを見ました。武内優香（三石琴乃、これは嬉しい）、八島聡美（宮村優子、ちょっとまてよ！）、梁瀬かおり（今井由香、ふむふむ）、久保田潤（折笠愛、うれしいっ）、レイミ謝華（山口由里子、はまり役？）、増田千穂（岩男潤子、何じゃこりゃ！）、結城綾子（根谷美智子、そんなもんかな）ほかってな感じです。「エヴァ」だらけ、アイドル声優だらけな配役には大いに疑問ですなこりゃ。俺の優香の声がぁ～！　三石さんも好きだけど（いい人です）納得いかん！　ゲームのほうは？（ち）

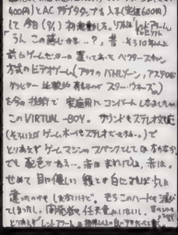
で、「あすか」です。今度の大会ではあっという間に負けてしまいました。ブーイングの嵐のキャシイに変えて、虎美にした私が悪かった。キャシィ好きなんだから、キャシィで行けば負けても後悔しなかったことでしょう。突然ですが、キャシィの心得を伝授しましょう。①、コマンド投げはトドメのみにすべし！ ②トリプルヘッドバットは封じるべし！ ③ガーキャン投げは言語道断！ 今回の大会でも、ここらへんは自省している方が多かったのですが、所詮は嫌われモノなんでしょうかねぇ。ちょっと悲しいっす。（ち）

前略清子ちゃん攻略その3：公式「あすか－20％」第3回大会、例の7人でもって懲りもせずにまた行ってきました。結果、轟沈。我々電撃床部は自分の愛するキャラを強めるために、日々対戦をこなしているわけですが、そういう活動内容ゆえ、同キャラ対戦ってやらない（できない）んですよ。おかげで、決定的に同キャラ対戦の経験値不足。今回の予選はすべて同キャラで行われたので、勝てるわきゃないんですな、我々。おかげでどうにも消化不良。ま、コスプレ大会とか声優さんのステージとか即売会とか、そういった部分では非常に楽しめたので、有意義な休日は過ごせたんですが。さて、それでは会場で見かけたイカす清子ちゃんの戦い方を紹介しましょう。前フリ長すぎですか。すみません。……さて、それでは清子ちゃんなんですが、イマイチ「これだ！」って戦い方してる人はいなかったですな。やっぱり基本のしゃが↖

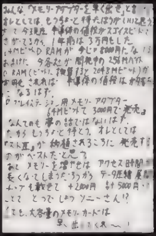
PS拡張計画

気合いが入らないときの原稿書きほど、時間を浪費するものは無いもんです。あぁ、速く仕上げないと催促の目が……。（ち）

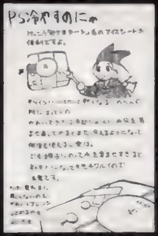
てなわけで、始まる拡張計画。そろそろDVDの発売も近いし、気になってる（ち）です。多分、初号モデルを何か買ってしまうとは思います。ハードもそんなに高くない（定価で7～8万円位）し。せっかくワイドTVを持ってることだし、16対9のソフトに飢えてるしね。16対9専用のシャープのDVCあたりを買ってもいいかもしれません。が、DVCはデッキが出るまでは待ちかな。画質はグッドだからオススメだけど。まあいの一に買わなければならないのがアンプ。ヤマハの3090でも買おうかなぁなんて（でも高い）。ね。あぁっ月並みだけど、もうスペースがない！



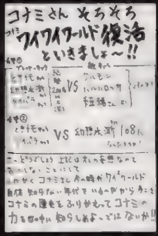
◀京都府 あらまそうかさん：赤は本当につらいですよね。



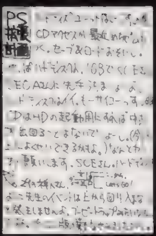
▲奈良県 ハムサンドさん：新機種でもいいと思いません？



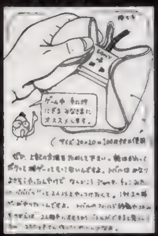
▲東京都 村人さん：編集部、徹夜の友です。頭にはります。



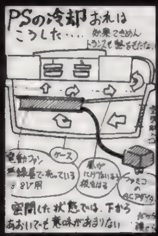
▲埼玉県 文理NO15さん：組織さんは敵ですかぁ？



▲大阪府 天使のテーゼさん：HDいいですよね。メモリに最適。



▲京都府 アタゴオルさん：多人数吹っ飛ばしは気持ちよさげです。



▲栃木県 かけぼーしさん：結構大がかりでこれなら安心？

他機種のことも話したい

ういっす。（ち）です。最近のビックリドッキリな新作の話題っちゅうと何ですかね。まだ買ってないけど、『ディスクステーション95』かなぁ。¥1,980で楽しめるんだもの。いい世の中だぁ。

SS 10月以降は、ちょっとこれはというソフトが少なめ。『伝説の～』はPSもSSもデキはどっこいらしいです。やっとでる『ラングⅢ』でも楽しみましょう。あとは『BATSUGUN』が10月に出てくれるかかが気になります。年末の大作系も不明ですし、ちょっと買う物に乏しいですな。『タクティクス』はSSの方が出るのが早そうだけどねぇ……。

エロゲー とりあえず、今回はエロゲースペシャル!! 最近はエロゲーも本格的に95へ移行しつつあるみたいで、（ち）も本格的に95専用のマシンの導入を考えなければと思案中です。出たばかりのカクテルソフト『同窓会』も（3.1でも動作可）いいマシンじゃないと辛そうですね。9月発売でほかに気になるのは、レッドゾーンの『女医美奈子』。↙

エロゲー2 いつもの名前シリーズで、今回の主人公はシーメール（要するにふたなりです）。過激度は高いので楽しみ。ティアラの『まじょっ子ぱらだいす』も気になります。前作の『さくらの季節』同様、どっかで見たキャラがいるのがポイント高しです。→

エロゲー3 10月以降では、ソニアの『VIPER-CTR』もよさげ。無圧縮の濃厚なアニメが売りですね。原画は桂憲一郎だし。あとは、横田守の絵が魅力のプランテックの『猟奇の檻2』とアリスソフトの『鬼畜王ランス』に期待。事作なカスタムの『スタープラチナ』。

←このアキはなんでしょう?

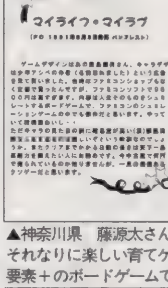
クソゲーマー万才

今さらながらSFCの『エストポリス伝記②』にハマっています。システムはオーソドックスなRPGなんだけど、他のRPGのいろいろな要素が盛り込まれていて良いです。難易度も低めなので、ストレスが溜まらずプレイできます。しかも¥2,400だったし。（う）

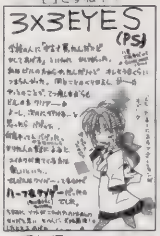
「2」ですね？↑



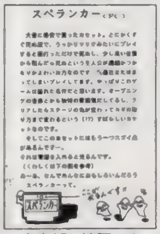
▲埼玉県 青い優さん：マウスでハエ叩き。叩いて叩いてトホホになります。



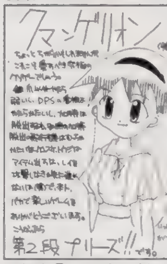
▲神奈川県 藤源太さん：それなりに楽しい育てゲー要素＋のボードゲームです。



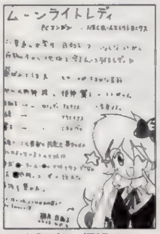
▲愛知県 にゃんにゃんとやらさん：バグは……運もありますし。



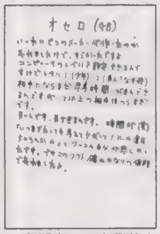
▲東京都 沙羅皿さん：光るのってステキですよね。



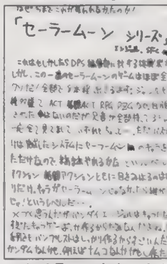
▲栃木県 たがたがさん：設定を自分で変えてやってみてくださいね。



▲大阪府 信乃さん：マネっこでも楽しければいいような……。



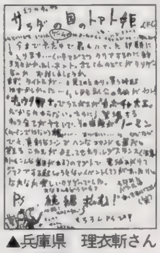
▲京都府 石本興基さん：思考の長いのはそれだけで×です。



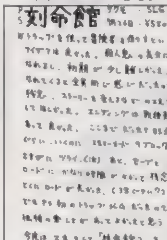
▲岩手県 三島金八さん：それでもいい人がいるから……困りました（笑）。



▲岡山県 山野真奈さん：笑えます。編集部でもたまにやります。



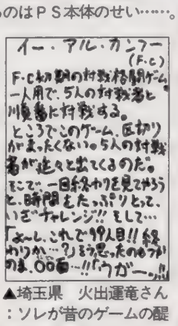
▲兵庫県 理衣斬さん：続編欲しいですねぇあの辺のナムコAVG。



▲大阪府 Y・Wさん：セーブとロードに時間がかかるのはPS本体のせい……。

「SS版の『天地無用』。アニメがおもしろかったので、買ったけどトホホでした。あんまり喋らなかったし。アニメシーンもちょっとだし。お話はおもしろかったけど。今度のPS版はどうでしょうか？ 同じようなゲームだったら嫌だなぁ」栃木県 ハマノさん：

SS版のアレはちょっと……。私も買ってプレイしました。確かに同意見です。さて、PS版ですがこれはなかなかのデキです。30号のレビューでも書きましたが、SS版でガックリきた人なら、きっと満足がいくでしょう。バリバリ喋るし、アニメもたくさんあります。ファンなら絶対オススメします。私ですか？ 私は美星さんがあまり出てこないので、ちょっと（さみしい…）。



▲埼玉県 火出運竜さん：ソレが昔のゲームの醍醐味なのでした。

かなめBOX-MEN



まんが／白虎かなめ（それても基板に手を出すのかオバカさん、行っちゃって下さい）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

● “ガンダム”ファン必見！新刊&キャンペーン情報

10月26日に新刊される“データコレクション”シリーズの「新機動戦記ガンダムW」と「機動戦士ガンダム一年戦争編」（共に予価880円でメディアワークスより発売）を記念して“電撃ガンダム・プレゼント・キャンペーン”を実施するぞ。気になるプレゼントは「新機動戦記ガンダムWガンダムMGボックス」や幻のガンプラ「クリスタル・マスターグレード」などファンにはヨダレものの賞品ばかりなのだ！ 詳しい応募方法は上記の本を参照のこと。

●イベント情報

人気声優の氷上恭子さんのCDアルバム発売イベントが10月13日（日）／東京・アメージングスクエア（入園料1,000円）で開催されるぞ。参加希望者は往復ハガキの往信裏面に自分の住所、郵便番号、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ下記の住所まで

〒173 東京都板橋区大山郵便局留 マリンミュージックエンタテインメント イベント整理券係 まで（9月30日消印有効）。

問い合わせ：マリンミュージックエンタテインメントTEL：03-3972-2271



▼「ガンダムW」に登場するメカの理論や世界の成り立ちまでも網羅しているのだ。

デジタルビデオ買ったんですよ。で、その支払いも終わらないウチに（カードで買った）パワーマック買っちゃいました（これまたローン）。で、その上、レビューでお馴染みの入道先生から、ちと旧型のパワーブックも譲ってもらっちゃったし（入道先生は先生で、新しいの買った）……なんだか知らないけど消費が生産をはるかに追い越してます。あ～ぁ。これから9月末にかけて（コレ書いてるのは9月中旬）ゲームソフトたくさん買うってのに。ボロボロ。御飯喰わなきゃいいか。○。←バカ。（魔）


■魔王29才くん：イカス爆裂バカライターのバカくん。職業ムダ使い。パワーマックゲット。超激バカ！


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。5インチモニターキレイで参った。


■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。「マイエンジェル」にヨワヨワ。ポスターも。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。シール大満足ならなんか言うことを聞け。



まんが／TOM（私、好きですけど、あのCM。だめ？・担当談）・イラスト／岩瀬さとみ


▲愛知県　碧生晴透さん：ポリゴンじゃなければどうなってたでしょう？


▲京都府　ソウル009さん：彼の武器は大剣だけなんでしょうか？


▲大阪府　柏田秀紀さん：大丈夫ですよ。結構カンタンですよ。



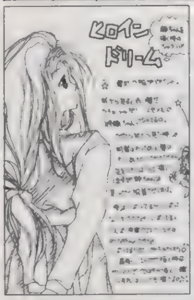
▲三重県　桃亀イリヒさん：夏休み終わっちゃいました……トホホ。


▲三重県　288さん：デキ良いですよ。略して「サイフ」（チョハー）。


▲奈良県　からくり蘭丸さん：中止ですもんね…ガックシです。


▲新潟県　吹雪愛さん：どの辺が普通でした？　服装（笑）？


▲長崎県　三越夕子さん：でもエミリオの方が不幸なので勝ちです（？）。

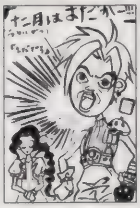


◀長野県　楠本由貴恵さん：かわいらしい注意で大変ためになるです。

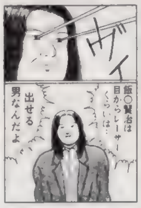


◀岐阜県　中村由花子さん：てへへでもなんでもサービスは嬉しいのでした。

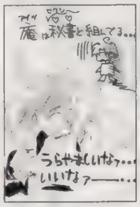

◀愛媛県　八代さん：早くやりたい「アークⅡ」。



◀静岡県　けどこのさん：当然まだです。すぐです。



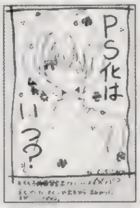
◀愛知県　MASAさん：出せ……るかもしれません。



◀東京都　吹田るみさん：うらやましいって声多数です。



◀神奈川県　彩兎さん：揺れないと価値無しです（笑）。



◀愛知県　にゃんにゃんとやらさん：まだですか？



◀神奈川県　矢渡さん：大変でしょうねぇ。兄さん……。



◀大阪府　はせさわらさん：全体に地味な気もします。

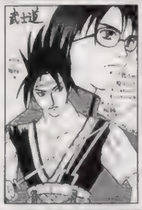

◀東京都　霊王結魔弾さん：吸い取ってます。ジュル。



◀山形県　タケウチさん：期待度「FFⅦ」以上です？



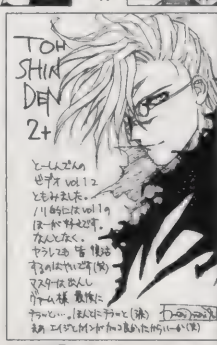
◀東京都　祥人さん：「ツ」は有名ですから。



◀長野県　湖山たみさん：なんか新情報によると……。

▼宮崎県　風水りあさん：お金持ちませんよねえ。ポリタンじゃないですけど、どうすればいいんでしょう？　本当に。

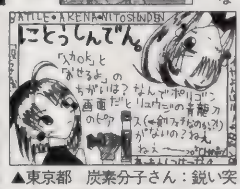




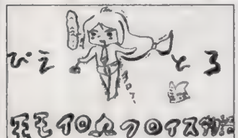
▲秋田県　まいまいさん：2は詰め込みスギかもしれません。デュークおまけだし。



▲神奈川県　寿々さん：クラウド過去に何があったんでしょうねぇ？　早く知りたいです。



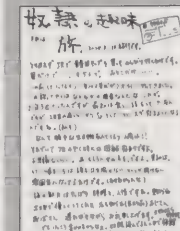
▲東京都　炭素分子さん：鋭い突っ込みありがとうございます。



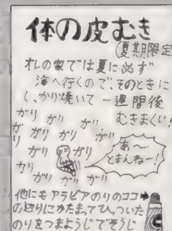
▲兵庫県　けんちんじるさん：グンゼのパンツが似合います。

奴隷の趣味

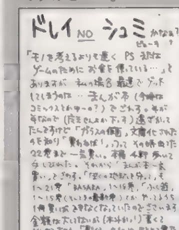
趣味ってスゴイなぁ……みんなイロイロな楽しみを持ってるよね。まさかこんなに続くと思ってなかったし。さ、今日のお友だちの趣味はどんなかなぁ？　こっそり教えておくれよ！（魔）



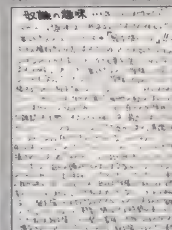
▲広島県　此土さん：旅は良いです。行きたいんですけど……。



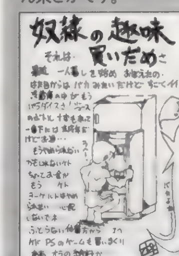
▲東京都　ちょうかっぺさん：なんか汚いですが楽しいですよね（笑）。



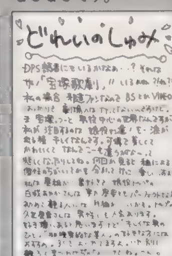
▲東京都　星宿さん：編集部流行は新谷かおるさん系とかです。



▲新潟県　りるひなさん：投稿は楽しいですよね。GOGOです。



▲神奈川県　ポチさん：給料は無くなります。でもよしとしましょう。



▲東京都　星宿さん：ヅカファンは熱いですからね。強力です。

「釣りが趣味なんですが、最近は現地調達釣りってのに凝ってます。持っていくのは針のみ。テグスや竿は代用品を行った先々で見つけます。特にテグスは細い糸とかなんかその辺に落ちてるヤツを使うんだけど……切れる切れる（当然）。まあ、だからこそ、釣れたときはものスゴク嬉しいのです。ボウズ率70%位ですが楽しいですよ」青森県　茶坊主Yさん：

自分で全部見つけるデスか……そりゃスゴイ。丈夫な糸ってなかなか無いだろうし。真のアウトドアに近づいている気がして超カッコイイです。針も作れたら……って1日じゃムリですね。

「バイクに自分で何か書くのが趣味って言うかなんというかです。友だちは汚いからやめろっていうけど、やめられないんですよこれが(笑)。60万もしたバイクは今じゃ「鏡命」とか「イカスぜ！　マリー」とかダメな言葉でいっぱいです。客観的に見るとかなり怖いバイクです」神奈川県　納豆定食さん：

イタズラされたのかもと勘違いされそうですよね。まあでも本人がいいんだから良いのでしょう。走行中は目立たないし(そういう問題？)。

「ポスター」茨城県　兵庫介丸さん：

編集部にも貼ってあります。みんなポスタードリームにつぎ込んでます。トホホ。

のペースを乱したり、いきなり起きあがりを投げてしまったりとバリエーション豊かに攻め込んであげましょう。ここまで来るともはや読みあいの要素が強くなってくるので、あとは精神力を磨くことですな。とはいえ、もともと清子ちゃんは必殺技を適当に出しているだけで勝ててしまうようなキャラではないので、心理戦になればこっちのものという気もしないではないのですが、とか色々偉そうなことを言いつつ、結局大会では予選敗退している俺っていったい……。お願いっ！　電撃床部の誰か、清子ちゃんうまくなって同キャラ対戦で俺を揉んでえっ！（なんか表現がHっぽくてよい）って、それで俺より強くなられて、あげく持ちキャラとして清子ちゃん奪われてもかなり嫌だし。なんか、ジレンマ強めですな。なんとかして。（平）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので(笑)、小さくならOKにします。メインはネタでね。お願いお願い、奴隷の神様ぁ。

ライターリスト


■うききくん：美星町へ行くらしい。学校の校章とか買ってくるって？ トホホすぎですな。

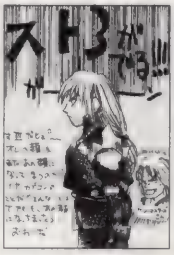

■さとちーくん：ムチャな使い方をしても1日で元に戻る。(う)と一緒に出雲行って ズルイので減点3。


■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。PHS派。やっと携帯からPHSにつながるようになりました。

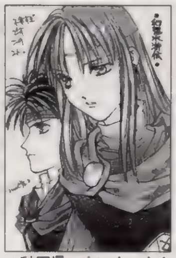

■平吉くん：家帰ってもTV見て寝るだけでつまんないからって、編集部での遊びすぎには注意。秋葉好き。

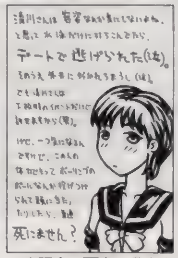
さてさて、それでは続き。前ページで紹介した連携は、失敗した場合のリスクは確かに高いんですけど、うまく使いこなせれば強力な武器になることは間違いありません。なので、少しでも効果的に使える方法を考えてみましょう。まずは相手を転ばせるところから。うまく転ばせたら、相手の起きあがりにしゃがみ弱攻撃を連打して置いておきます。大体、相手はしゃがみ攻撃を恐れるかガードキャンセルを狙って、起きあがりにしゃがみガードしていることでしょう。チャンスはココで、相手が起きあがる瞬間に✚キー入れ強攻撃に切り替えます。すると、しゃがんでいた相手はバッチリ喰らってくれるわけですな。もっとも、これを何度も繰り返せばサスガに相手も警戒して、起きあがり投げとか起きあがり必殺技だとか、あるいはキッチリ立ちガードしたりとかで切り返しに来ることでしょう。そんなときには、こちらも避けて相手へ

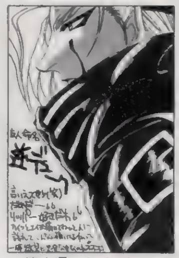

◀東京都　ウニマルさん：ピコピコしてますか。お尻も良いですよ。



◀岐阜県　ズバットPSさん：「外伝」も出ます。ポリゴンです。


▲秋田県　まいまいさん：しょうがないですよ。そうして平和が……。


▲大阪府　雨宮五月さん：死ぬでしょうね……謎なんです。だから。


▲熊本県　しまづやひちさん：「URA」作ってないでPSに「3」を！



▲北海道　麻倉桜さん：決定してます。良いですよね。舞ちゃん。



▲大阪府　唯津美影さん：確かに。コギャルではないですよねぇ。


◀宮崎県　一郎あきらさん：見てくださいとか言うんでしょうか？


◀静岡県　輝山萌美路さん：代表って……いったい誰(笑)？



▲大阪府　砂之介さん：元妖精をリッパに育ててあげて下さい。

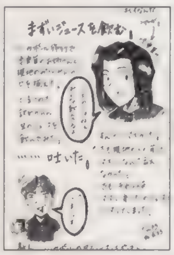

▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：修行修行で日が暮れるのです。

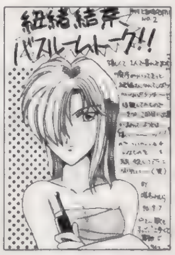

▲北海道　龍太郎さん：よく見ると超Hな衣装ですよね。


▲静岡県　シロプエ・サイカさん：でも使えません。きっと。2度と。

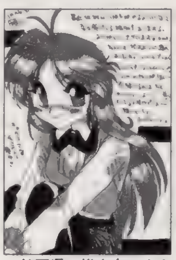


▲青森県　児玉啓太さん：お姉さん？ 片桐さん？カワイイからOK。


◀埼玉県　たんきち王さん：世界にはイロイロな食べ物があります。

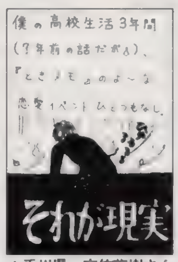


◀秋田県　吉野純子さん：紐緒さんファンは号泣なんでしょうか？


▲静岡県　椎名奈々さん：不便ですよね。しまうの大変ですけど。

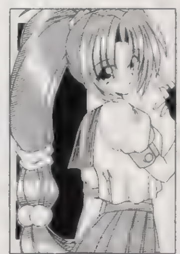


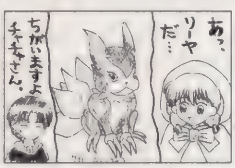
▲東京都　二子石愛さん：そんな技はありません。いや多分ですけど。



▲香川県　安倍茂樹さん：フラグ立てるの難しいですし。

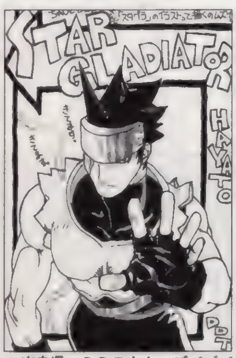

▲愛知県　RUINさん：PSに来ませんかねぇ。お願い。お願いす。


▲埼玉県　神無月可奈さん：待ち可莉菜も強すぎです。久美も。

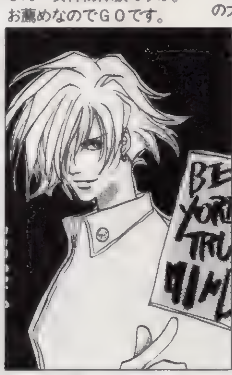


◀千葉県　稲村かほるさん：違いすぎます。リーヤくんはもっとカワイイです。

▼奈良県　ジョリ谷ピンタさん：女神初体験ですか。お薦めなのでGOです。

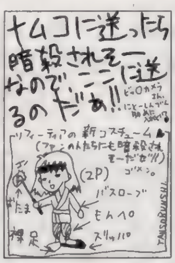


▲広島県　DDTさん：ズバズバって画面が切り替わるのが快感です。演出うますぎ。

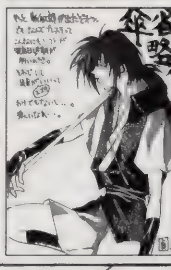




▶東京都　成瀬祥雄さん：確かに好きすぎてます。「96」もPS化決定したしこりゃバリバリですね？

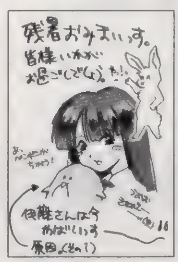


◀東京都　炭素分子さん：ここなら安全と思っていると……。

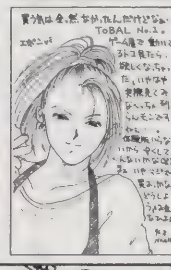

◀神奈川県　貞雅さん：デキ、おせじにも良いとは言えませんし……。


◀香川県　安倍茂樹さん：食べちゃうから同罪(？)です。


◀東京都　一色田良之助さん：アニメにはなりますからこれからじゃ？



◀岩手県　伊藤勇太さん：PS版もいってますね？ 当然。


◀北海道　乃亜さん：ちらつきませんからね。あれはスゴスギです。


◀大阪府　司春ともさん：延期が悔やまれるタイトルです。早くぅ。


◀高知県　荻生徂徠さん：「Ⅱ」でもがんばってくれるんでしょうか？

泣きたいときにはハガキを描く

「DPSど」ではハガキを大募集中です。どんなにつまらなくても、どんなにくだらなくても、どんなに素晴らしくても、どんなにカッコよくても結構です。実はハガキが来ないと「DPSど」は絶滅してしまうんです。これまでにも様々な動物や植物が絶滅してきましたが、ハガキの切れ目が「DPSど」の終わり目。悲しい結末に近づくのはいやなのらぁ〜。ってワケでよろしく頼むよ大将。ね？ 描いて書いて描きまくって、魂なくしても描いてぇぇぇん。終わり。



〒101
東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館5F
「DPSど」係

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますか、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！ がんばればトップは夢じゃないハズだ！

電撃PlayStation 31号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（右ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、10月10日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]クラッシュ・バンディクー②[特報]こみゅにてぃぽむ ③[特報]スピードキング ④[特報]パロウォーズ ⑤[特報]ハームフルパーク ⑥[巻頭]レイジレーサー ⑦[巻頭]新スーパーロボット大戦 ⑧女神異聞録ペルソナ ⑨アイドル雀士スーチーパイII ⑩ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ⑪ウェディングピーチ ⑫伝説のオウガバトル ⑬スペクトラルタワー ⑭FFVII ⑮アークザラッドII ⑯サイキックフォース ⑰ソウルエッジ ⑱ブシドーブレード ⑲闘魂烈伝2 ⑳トゥルー・ラブストーリー ㉑FINALIST ㉒新作ソフトレビューthe DEEPER ㉓ビックリPS新記録 ㉔4色奴隷 ㉕電撃プレイクエスチョン ㉖ウラワザデータベース ㉗[まんが]サイキックフォースはじめて物語 ㉘電撃コラムス ㉙[読者コーナー]PSの奴隷 ㉚ヒロインドリーム ㉛プリンセスメーカー ㉜ありす イン サイバーランド ㉝ノンストップ！ときめきメモリアル ㉞新作ソフトステーション ㉟NEXT WAVE？ ㊱電撃ランキングステーション ㊲PS移植化計画Ver.2.0 ㊳電撃NEWS STATION ㊴新作ソフトスケジュール ㊵[付録]メモリーカードシールExtra ㊶[付録]キッドクラウンのクレイジーチェイス2特製ポスター

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をP196〜197のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通PS ②プレイステーションマガジン ③HYPERプレイステーション ④THEプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組名を書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：RPG、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④3DO ⑤PC－FX ⑥PCエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガCD ⑨スーパー32X ⑩ネオジオ ⑪ネオジオCD ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】パソコン通信、インターネットにアクセスできる環境を持っていますか。

①パソコン通信のみあり ②インターネットのみあり ③両方あり ④両方なし ⑤わからない

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】本誌の付録にCD-ROM（プレイステーション用のソフト）が付くとしたら、どんなものが欲しいですか。希望の内容を書いてください。

【21】電撃プレイステーションVol.31への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.27

1：リアルアーケードPS
山際敏広（大阪府）藤本信太郎（福島県）増平翔（広島県）吉田健（宮崎県）梅本櫻子（岩手県）

2：「卒業クロスワールド」テレカ　横山めぐみ
安西悠介（北海道）合田淳治（熊本県）榊琢磨（長野県）西尾加奈子（大分県）草間武司（鳥取県）

3：「卒業クロスワールド」テレカ　西川真樹
金沢明代（石川県）土居茂樹（秋田県）森岡浩次（長崎県）犬崎恭子（大阪府）長崎智（大阪府）

4：「アイドル雀士スーチーパイII」ポスター
酒井千恵（東京都）石塚貴之（東京都）緒方恵子（岡山県）

5：「時空探偵DD」パイロット版
名澤玲子（東京都）与三本高志（山口県）佐藤雅信（東京都）彦根絢子（東京都）近藤哲司（愛知県）小田義弘（山口県）小高雄一郎（東京都）福田有紗（石川県）宮川聡嗣（東京都）尾崎大輔（鳥取県）高尾明宏（香川県）磯部裕一（神奈川県）塩田洋行（岡山県）早川清史（愛知県）堀部素弘（岐阜県）山田楓（沖縄県）国後幸太（北海道）小松原正男（京都府）上田万里子（埼玉県）前田栄治（東京都）畑川晶（福井県）品川舞子（長崎県）佐藤慎吾（和歌山県）坂本信（青森県）松田健（京都府）高田朱美（三重県）金沢伸二（兵庫県）三沢兼人（和歌山県）長本一郎（徳島県）一川修（高知県）

6：「トワイライトシンドローム」体験版
松岡美樹（東京都）大森雄祐（山口県）土田泰弘（新潟県）足達正夫（高知県）稲垣奈亮（宮崎県）笈田修介（福井県）栗田直貴（静岡県）河原久美子（京都府）斎藤義高（富山県）伊藤蔵之輔（鹿児島県）中口和紀（大阪府）小野和馬（大分県）山神香織（大阪府）木下泉（三重県）上田功（広島県）高嶺良仁（茨城県）田中明浩（大阪府）船橋千代（愛知県）加藤優子（岐阜県）野上博子（新潟県）加藤勇（長野県）木村裕二（神奈川県）折田将人（山梨県）川田政弘（鹿児島県）今田譲治（岡山県）佐藤直人（熊本県）浅子博（奈良県）奈良茂樹（千葉県）中西智（千葉県）中田倖（長崎県）新田小太郎（静岡県）松山駿（北海道）甲田源三（山梨県）葉山兼一（鳥取県）飯野憲二（香川県）滝口勝明（岡山県）下山勇人（香川県）高山聖人（岐阜県）聖響子（東京都）勝又栄治（東京都）麻生邦光（埼玉県）中島達也（千葉県）相田克也（神奈川県）坂口俊治（栃木県）飯島愛理（茨城県）向田邦明（福島県）金井澪（大分県）岬隼人（京都府）大崎美沙緒（岡山県）赤堀佳広（石川県）

7：「PSソフト」新フォーチュン・クエスト
麻生健司（大分県）遠藤敦史（山形県）高江奈実（福岡県）国崎珠美（東京都）嘉原明美（埼玉県）

8：「PSソフト」SANKYO FEVERダウンタウン劇場
長谷部孝男（愛媛県）戸野正樹（京都府）正木豊（高知県）

9：「PSソフト」メールプラーナソフト＆ポスター
大槻憲司（福島県）銘方織江（富山県）久川琴乃（富山県）

10：「ゲームミュージックCD」バイオハザード
雛形涼子（埼玉県）森慎吾（愛媛県）小石川奈緒子（山形県）湖山隆男（東京都）本島光（福井県）

11：「ゲームミュージックCD」ポポロクロイス物語
石河育子（神奈川県）本郷恭二（石川県）寺田秀樹（青森県）

12：「ゲームミュージックCD」鉄拳2
寺口浩子（兵庫県）大原基樹（滋賀県）大黒真弓（滋賀県）

DPS 読者プレゼント

電撃PlayStation 31号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、150ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.34(11月8日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。



10名

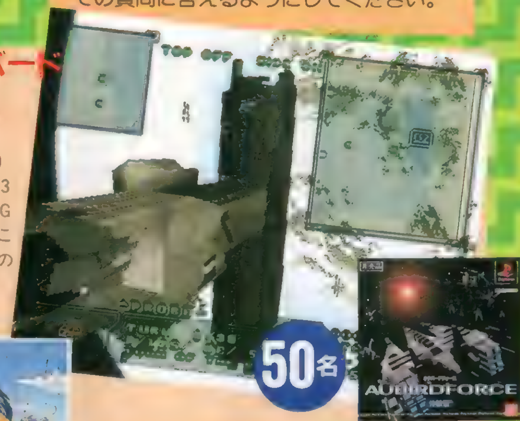
◀代歩か、由香か、恵壬か、特大のB2ポスターになってキミの部屋に！

1『NOëL』
オリジナルポスター
（提供:パイオニアLDC）



3名

2『ストリートファイターZERO2』
PSソフト
（提供:カプコン）



50名

3『オウバードフォース』
体験版
（提供:バンダイ）
▶業界初という3D宇宙空間SLGなのだ。まずはこの体験版で、その魅力を存分に味わってみよう



20名

6『ジグソーアイランド』
ジグソーパズル
（提供:日本一ソフトウェア）



1名

5『ジグソーアイランド』
オリジナルエプロン
（提供:日本一ソフトウェア）



1名

7『アイドル雀士スーチーパイII』
出演声優寄せ書きサイン色紙
（提供:ジャレコ）



3名

◀蛭子さんのわかりやすい解説付きだぞ

4『蛭子能収の大穴競艇』
PSソフト　（提供:セタ）



4名

◀▼朝日奈夕子役で超人気！　鉄炮塚さんの一言コメントも入った逸品が、全部で10名様に当たるぞ。



4名

『ときめきメモリアル』
鉄炮塚葉子さん
サイン入り画面写真
（8、9、10の3種類）

10 公開不可！　とっておきのサイン入り画面写真→

2名



30名

11『闘魂烈伝2』
オリジナル武藤敬司タオル
（提供:トミー）

▲▶昨年のG I クライマックスに優勝した人気者、武藤選手のタオルに、カッコいいゲームロゴが入った腕時計をそれぞれ30名様に。



30名

12『闘魂烈伝2』
オリジナル腕時計
（提供:トミー）



5名

13『ヒロインドリーム』
オリジナルポスター
（提供:マップジャパン）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation
プレイステーション
プレゼントVol.31係

〒	□□□－□□□	ここにはなにも書かないでください→	
住所	都道府県		
		TEL（　　）	
氏名	ふりがな 男・女	生年月日	年（西暦）19　月　日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3 8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生 13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他	

キリトリ線

P151でほしいプレゼントの番号は

【1】				【2】	【3】
【4】	【5】	【6】			
【7】					
【8】					
【9】					【10】
【11】					
【12】	時期または理由				
【13】					
【14】					【15】
【16】					【17】
【18】	【19】	その他			
【20】					
【21】					

------------キリトリ線



静の夢、かなえて欲しい
―女の娘はいつだってヒロインに憧れている―
ヒロインドリーム
Heroine Dream
ヒロイン育成SLG
PlayStation
CAST
舞木　静・・・・・・・西村　ちなみ
源舞　由紀・・・・・高乃　麗
大羽　音夢・・・・・大谷　育江
神楽　姫子・・・・・かない　みか
見和　麗・・・・・・・折笠　愛
元見　演信・・・・・大塚　明男
名渡　画帝・・・・・藤原　啓治
鈴無　響子・・・・・榊原　良子
秋夜　楓・・・・・・・くればやし　たくみ
他、豪華声優陣による5時間以上に及ぶ音声データ収録
11月21日発売！ 西村ちなみ 1st Album
「Chinaism」～ヒロイン・ドリーム～
（メルダック・レコード）￥3,000（税込）
10月10日発売!!
初回限定盤：特別価格 ￥6,800（税別）
●通常盤￥6,800（税別）
「ヒロイン・ドリーム」初回限定盤
特典1 サウンドトラック・フルCD
●主題歌REMIXバージョン（唄：かないみか）
●BGMリミックスバージョン
特典2 豪華ブックレット
Shizuka Maiki
●キャラクター原画集
特典3
予約購入者全員に特製B2ポスター贈呈
map japan
【株式会社 マップジャパン】 〒105 東京都港区芝大門1-3-8 日本テープ第2ビル お問い合せ：TEL 03-3433-7092


PlayStation
STAKES WINNER
ステークスウィナー
GI完全制覇への道
キャンペーンその1
「ステークスウィナー」秋のGI大予想大会！
エリザベス女王杯、マイルチャンピオンシップ、ジャパンカップ、有馬記念の4つのレースの優勝馬を予想しよう。合計500名様に、ステークスウィナーオリジナルオッズカードをプレゼント！
キャンペーンその2
初回プレス版限定、オリジナル「競馬観戦グッズ」プレゼント。
商品内のアンケートハガキを送ると、抽選で100名様にザウルス特製の「厳選！競馬観戦グッズ」が当たる！
業務用とネオジオCD版で評判の「ステークスウィナー」がプレイステーションで甦る。競争馬を走らせるアクションゲームの面白さに、種付け生産と育成モードをプラスしたリアルジョッキーアクションゲーム。さらに、友達の育てた馬との対戦も可能になった。
GIを制す史上最強馬を自分の手で創り出せ！
1996.11 ON SALE
価格5,800円(税別)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※「キャンペーンその1、その2」についての詳細は、10月以降の広告でお知らせします。
イラスト：鈴木みそ
©1995/1996 SAURUS
SAURUS
株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/



電撃プレイステーション
PlayStation G
★今号のタイトル★
ヒロインドリーム
プリンセスメーカー ゆめみる妖精
ありす イン サイバーランド
ときめきメモリアル
がーん
あ
2－D
椎名
やはりGでしょう
どうしてもGなのです
乙女心を理解するために
時には参考書も必要です
お読みになりませんか？
イラスト：さいとうつかさ



期待の育成SLG『ヒロインドリーム』データも満載で徹底大攻略!!

ヒロインドリーム



ヒロインドリーム

ジャンル	育成SLG	価格	¥6,800
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード（２ブロック）
発売日	10月10日		

周囲の人たちとの人間関係を重視しつつ、芸能界を目指す女の子を高校生活３年間で育て上げる「ヒロインドリーム」。ＡＶＧ要素の強いこの育成ＳＬＧ、今回は発売間近ということで、プレイに役立つデータを交えつつ、徹底攻略編をお送りするぞ！ キミは一人前の芸能ディレクターになれるかな？



コレが基本だ！ １カ月の流れ



３年の間に、芸能人として通用する女の子に育て上げよう！

このゲームの基本的な時間単位は１週間。ただ、週ごとにできることは少々異なってくるので、１カ月という単位で区切った方がわかりやすい。ここでは、それを目安に、効率のよいゲームの進め方を紹介しよう。なお、仕事をしているとき以外は、毎週スペシャリストのコマンドを実行することになるぞ。

月初め

毎月初めには、育成状況の報告会議が開かれる。ここでは静以外のキャラのパラメータも見ることができるのだ。また、何らかのアドバイスが受けられる場合もある。

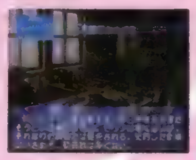


◀できることなら、静のパラメータに文句を付けられないようにしておきたいね

第１週

選択できるコマンド

オーディション・マップ移動
スペシャリスト・プレゼント



▶オーディションを受けられるのは第１週のみ。静の評価を上げられる唯一の機会だ。静のパラメータと相談して受けさせよう

第２週

選択できるコマンド

マップ移動・プレゼント
スペシャリスト



◀オーディションを受けた場合、仕事でつぶれることなども多い第２週。たまにはプレゼントをあげてご機嫌を取っておこう



第３週

選択できるコマンド

マップ移動・スペシャリスト
スペシャリスト募集・プレゼント



▶唯一、スペシャリストを募集できるのが第３週。マップ移動をしてしまうと募集できなくなってしまうので、気をつけよう

第４週

選択できるコマンド

マップ移動・プレゼント
スペシャリスト



◀第４週も第２週と同じく、特殊なコマンドはない。基本的には、マップを移動してからのスペシャリスト派遣でＯＫだぞ





ゲームのメインはコレ!?
MAP移動



ゲーム攻略のポイント、人間関係はここで左右されるのだ

このゲームをプレイする上で軽視できないポイントが他キャラとの親密度＝関係値だ。この数値によってイベントが発生したり、静のオーディションの参加資格が貰えたりすることが非常に多いのだ。もちろん、関係値は高ければ高いほどいい。ここでは、関係値とマップ移動の関連について説明するぞ

Point 1 MAP移動の心得

マップ移動モードでは、学園敷地内および学園周辺のいくつかのスポットに行くことができる。ただし、移動することができるのは、ゲームセンターと花屋を除き、すでに知り合っている誰かがいるところだけなのだ。つまり、夏休みなど学校周辺に誰もいないときは、前述の2カ所しか移動することができないのだ。ちなみに右で述べている関係値は、ここで誰かに会い、会話をしたり占いをしてあげたりすることで上下する。なお、関係値が設定されているのは静を始めとした候補生5人のみ。ディレクターたちとの関係値というモノはないが、基本的にコレは、それぞれの担当している候補生とシンクロしていると思ってもらえれば問題はないだろう。なお、マップ移動は毎週することができるので、例えばオーディションやスペシャリストの募集など、特殊なコマンドを実行するとき以外は、なるべく外に出て誰かと話すようにしておこう。それがオーディションをとったり、イベントを見たりする近道なのだ



◀コレがMAP移動画面。どこに誰がいるかもちゃんとわかるのだというより、誰もいないところには行けないんだけど



▶で、そこに行くと会話シーンに突入する相手が候補生だった場合は、占いをすることもあるぞ。できる占いは2種類ある

ちなみに…



▲ゲーム開始時は、静以外の候補生とは面識がない。彼女たちは、学食で静に紹介してもらえば会えるようになるぞ

Point 2 関係値とは!?

関係値とは、すなわちそのキャラとプレイヤーとの親密度のこと。これは基本的に、マップ移動で誰かと出会い、その相手のセリフにどう答えたかによって変化する。場合によってはパラメータも変化するぞ。とにかく相手に会わせた会話を心がけることが重要なのだ



▲占いをしても、関係値を上げることができるぞ

関係値が高い



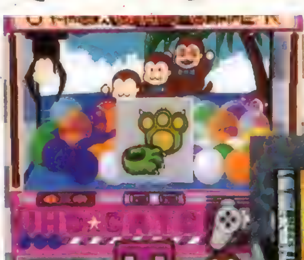
▲各キャラとの関係値が高いと、色々なイベントがたくさん起こる。関係値は上げておいて損はないので、積極的にMAP移動していろんな人に会おう

関係値が低い



▲関係値が低いと、イベントは起こりにくいし、さらに他のディレクター仲間に怒られてしまう、なんてことも起こる。できれば見たくないシーンだ

Point 3 静へのプレゼントを入手!!



▲ゲームセンターではクレーンゲームが楽しめる。チャンスは3回。取れるアイテムはランダムだ

▼花屋では花を手に入れることができる。プレゼントすれば、静のご機嫌を取ることができるのだ

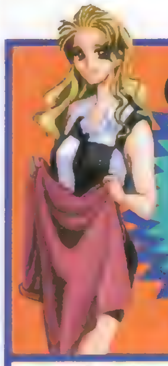


MAP移動時ならいつでも行くことができるゲームセンターと花屋。ここでは、静へのプレゼントを入手することができる。夏休みなど、MAP移動しても誰にも会えないときなどは、積極的にアイテム獲得に走り回ろう。特に、花屋で買った（というかタダでもらえてしまうのだが）花を静にプレゼントすると、確実にディレクターへの感情がよくなるぞ

ちょっと待ってな…
アンタいつも花買ってくれるから
いいモノやるよ♥



◀花屋でのワンシーン。まめに通いつめていれば、こんなうれしいこともあるのだ。ラッキー！



静を鍛え上げろ！ 育成パート



的確な育成スケジュールで目指すは一路ヒロインの座！

『ヒロインドリーム』は育成ＳＬＧ。というわけで、おのずとこの育成パートがクローズアップされてくる。静をどんな個性を持った芸能人に育て上げるか？　プレイヤーの、ディレクターとしての手腕が問われるところだ。それでは、それぞれのポイントについて細かくチェックしていこう！

Point 1 育成効果はスペシャリストで決まる！

オーディションに合格して仕事をしているときや病気で倒れてしまったとき以外は、毎週必ずこの育成パートをこなすことになる。ココで重要なのが、スペシャリスト。プレイヤー＝ディレクターは静の前に姿を現すことができないので、直接の育成に携わるのが彼らなのだ。スペシャリストにはそれぞれレベルが設定されていて、レベルの高い人ほど育成効果は高い。特に静のパラメータが高い状態だと、レベルの低いスペシャリストでは思ったような育成効果が望めないぞ。静の育ち具合に合わせ、スペシャリストを変えてやることも必要になるのだ。



▲なるべくなら、レベルの高いスペシャリストを幅広いジャンルでそろえておきたいところだ。ゲーム序盤からそろっていればラッキーだね



▶イベントで、他のディレクターがスペシャリストになってくれることも！



▶毎月第3週にはスペシャリストの募集ができるぞ。覚えておこう

CHECK! パラメータの干渉も忘れちゃいけない！

スペシャリストに関する問題として、パラメータの干渉というモノがある。これはレベルの高いスペシャリストを派遣すると、育成効果は確かに高いものの、それ以外の一部のパラメータが若干ダウンしてしまうというモノだ。このことを忘れて育成を進めていると、やたらと低いパラメータができてしまったりすることもあるので、別のスペシャリストを派遣してそのパラメータも上げるようにしておこう。



▲[illegible]

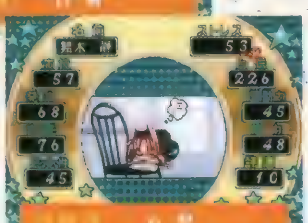


▲[illegible]

Point 2 方針の選択も重要！



◀方針をスパルタにすると、パラメータは大きく上がるがストレスも大幅にアップ

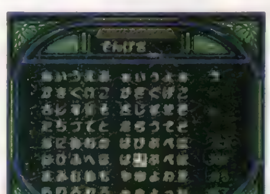


▶たまには自習をさせて、ストレスを発散させてあげよう。病気になっちゃうぞ

育成方針の選択－これも、スペシャリストの選択と同じくらい重要なポイントだ。選んだ方針によって、静をどんな風に育てていくかが決定するのだ。すべてのパラメータをバランスよくのばすのか、得意分野だけを集中してのばすのか。それを決定するのはプレイヤー次第だ。ヒロインとなるための道のりは、１つではない。むしろ、プレイヤーの数だけあるといえるのだ。

Point 3 名前や星座も大切

ちょっと気がつきにくいことだが、ゲーム開始時の静の初期パラメータは、毎回異なっている。実はコレは、ゲーム開始時のプレイヤーのネームエントリーによって決定されているのだ。特に大きく関わってくるのが星座。名前や血液型でも多少の変化はあるが、大体はこれによって静の初期パラメータが決まってくる。静の育成方針にも大きく関わってくることだから、まずは思うような初期パラメータになるまで、星座を変えてみるのも１つの方法かも？



◀静の初期パラメータはプレイヤー登録時に決まる



◀初期パラメータに見合った効率のいい育成をしよう。

Point 4 静のパラメータはこまめにチェック!

静の気分と変化の条件

うわのそら
条件：「恋」をしたとき

燃えている
条件：オーディションに受かったとき

ちょっとうれしい
条件：「水晶占い」をやったとき

すごくごきげん
条件：「ストレス」が0になったとき

うきうき
条件：「恋」以外のステータスくるいが直ったとき

なんか不愉快
条件：オーディションに落ちたとき

泣きそう
条件：「自信」が一番低くなったとき

ムカムカ
条件：「感受性」が一番低くなったとき

なんだかだるい
条件：「運動力」が一番低くなったとき

あそびたい
条件：仕事が終わったとき

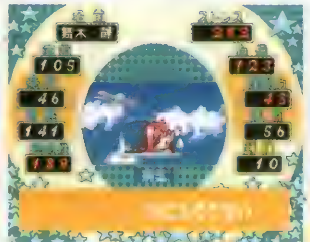
パラダイス
条件：方針が「自習」のとき

すごく落ち込み
条件：「病気」、「骨折」で動けないとき

いやな気分
条件：ディレクターへの感情が最低ランクになったとき

いい気分
条件：ディレクターへの感情が最高ランクになったとき

静のステータス画面。当然各種のパラメータは重要だが、ここには他にも重要な情報が表示されている。それが静のディレクターに対する感情と、彼女の気分だ。前者は12段階に分かれていて、ディレクターへの感情がよくなるにつれて育成パートでのスペシャリストの教育をサボりにくくなる。また、後者は14種類あり、それぞれイベントの発生条件や、育成効果のよしあしに直結しているのだ。もちろんどちらも、いい状態に保っておくことが望ましいのは言うまでもない。これらに関する詳細は、ここで表にしてあるので、コレを参考にして、静を少しでもいい状態にしておけるよう、心がけながらプレイを進めよう。



◀病気になってしまうと、パラメータだけでなく、ディレクターに対する感情も大幅にダウンしてしまう。百害あって一利ナシだぞ



▶簡単に静のご機嫌を取る方法としては、花をプレゼントするという手段がある。常に花は手元にストックしておくようにしよう

ディレクターに対する感情の上昇条件	変化値	ディレクターに対する感情の下降条件
「プレゼント」をあげたとき	高	「病気」になったとき
仕事が1本終わったとき		合宿の参加が決定したとき
気分が「パラダイス」になったとき		気分が「なんか不愉快」に変わったとき
月一会議で、「評価」が一番高かったとき		ステータス変化があったとき
オーディションに合格したとき		方針が「スパルタ」になったとき
UHOキャッチャーで景品を取ったとき		気分が「泣きそう」に変わったとき
気分が「ちょっとうれしい」になったとき		スペシャリストを募集したとき
	低	月一会議で、欠点を指摘されたとき

これらのステータス変化には注意しよう!

パラメータの状態によって、静によくないステータス変化が訪れる場合がある。特に骨折や病気は、ゲーム序盤でなりやすいので要注意。この時期の1カ月間のブランクはあまりにも、その後に与える影響が大きいので、極力そんなことにならないように、前もってパラメータをうまく調節しておこう。



◀序盤で無理をさせると病気になりやすい。特に注意してやろう

スランプ

発生条件：「ストレス」が「感受性」を上回ったら

能力がアップしなくなる（ダウンはする）。「ストレス」が「感受性」よりも大幅に下回れば回復。

カゼ

発生条件：「ストレス」が「運動力」を上回ったら

すべてのパラメータがダウンしてしまう。「ストレス」が「運動力」よりも大幅に下回れば回復。

なやみ

発生条件：「ストレス」が「自信」を上回ったら

育成期間中にサボる確率が非常に高くなる。「ストレス」が「自信」よりも大幅に下回れば回復。

病気

発生条件：「スランプ」、「カゼ」、「なやみ」が同時に起こったとき

1カ月操作不能になり、全パラメータがかなりダウンする。次の月に自動的に回復する。

恋

発生条件：パラメータの中で特に「魅力」と「感受性」が高いとき

「魅力」がアップし、「自信」がダウン。このパラメータ以外の2つが特に高くなれば回復する。

骨折

発生条件：パラメータの中で特に「運動力」と「自信」が低いとき

1カ月操作不能になるが、パラメータの変化はない。次の月に自動的に回復する。



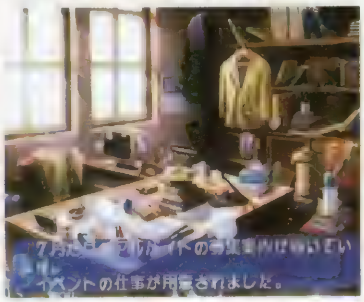


オーディション受けて仕事して ガンガン評価を稼いでいこう!

日頃の育成パートでアップさせてきた静のパラメータがその真価を発揮するとき、それがオーディションだ！ 高校在学時からプロの仕事に身を投じる、それは大きな財産となる。結局最後にモノを言うのは芸能界での評価だから、静に１つでも多くの仕事をさせて一人前の芸能人に育てあげよう！

Point 1 オーディションを取るにはどうすればいい?

ただ単にゲームを進めているだけでも、いくつかのオーディションの誘いは来る。だが、それで回ってくるオーディションは期間限定のアルバイトなどで、得られる評価も少ないのだ。高い評価を得られるオーディションの参加資格を入手するためには、こちらから積極的に働きかける必要があるぞ。静にたくさんの仕事をさせるためにも、オーディションの参加資格をどんどん取ってきてあげよう。



◀中には期間限定のモノもある。旬は逃がさないように、注意しよう

手順その1 パラメータを上げる

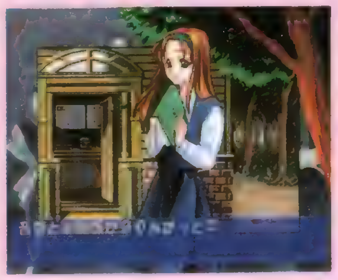
まず基本中の基本はパラメータを上げることだ。パラメータが一定値を越えると、オーディションの誘いが来ることがある。多くのオーディションの参加資格はこうして手に入れることになるぞ。ただし、高い評価を得られる仕事はこの方法では手に入らない。あくまでこちらは場つなぎと考えた方がいい。



◀ステータスが一定値を越えると、オーディションへの誘いが来る。これはわかりやすい例と言えるだろう

手順その2 みんなと仲良くする

ある程度他のキャラとの関係値を上げるとイベントが発生する場合がある。その流れで、オーディションの参加資格を得られることもあるのだ。こうして得た仕事は、難度は高いものの得られる評価もかなり高いモノが多い。また、これらの仕事をこなすことで連鎖的に発生するイベントなどもあるぞ。



◀関係値を上げておけば、イベントがらみでオーディションの参加資格を入手することもあるぞ。

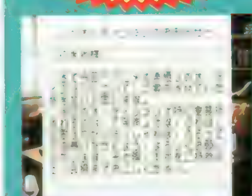
Point 2 オーディションに受かるにはどうすればいい?



◀オーディションに合格して仕事をすることが静の評価を上げる主な方法なのだ

オーディションの参加資格を取ったから、早速トライだ！……というのは、ちょっと待とう。もちろん仕事の内容にもよるが、オーディションの参加資格を取ったばかりのときの静のパラメータでは、同じ仕事を狙うライバルたちに勝つのは難しい。高い評価を得られる仕事ではなおのことだ。せっかくのチャンスを棒に振らないためにも、慎重にオーディションに挑もう。

参加資格を取る!



上のPoint 1で紹介したような手順でオーディションの参加資格を取る。こうしないことには話が始まらないのだ。それで、無事にオーディションの参加資格を得ることができたら――。

パラメータを上げる!



オーディションの募集要項を見て、必要とされるパラメータを、短期集中のスパルタ方針で一気に上げる！ この際、静がストレスで倒れてしまわないように注意が必要だぞ。

バッチリOK!



これである程度静のパラメータを上げたら、オーディションにチャレンジ。無事にオーディションのクリア条件を上回っていれば合格だ！ 仕事をして評価値を得ることができるぞ。

Point 3 オーディションはこんなにたくさんあるのだ！

ジャンル	名称	参加資格の入手条件	必要課題	評価
演劇	真夏の夜の夢	「演技」、「運動力」、「魅力」がある程度上がると手に入る。	運動力	B
	黒曜石のカガミ	「由紀との関係」、「演技力」、「発声」、「運動力」、「評価」がある程度上がると演信から貰える	演技力	D
	美女と野獣	すべてのパラメータがある程度上がると謎の人物から貰える （「おしゃれリップ」の仕事を貰った後に）	音 感	A
	不思議の国のアリス	「演技力」、「感受性」、「評価」がある程度上がると演信から貰える	感受性	C
	オズの魔法使い	「演技」、「感受性」、「魅力」がある程度上がると手に入る。	演 技	C
	青い鳥伝説	「由紀との関係」、「演技」、「発声」、「運動力」がある程度上がり、イベントをクリアすると演信から貰える。	運動力	B
イベント	サンタのキャンペーン	毎年12月になると手に入る。期間は12月のみ。	な し	E
	遊園地のイベント	毎年7月になると手に入る。期間は7月のみ。	な し	E
	バレンタインのキャンペーン	毎年2月になると手に入る。期間は2月のみ。	な し	E
	デパートのイベント司会	「由紀との関係」がある程度上がると由紀から貰える。	な し	E
ポスター	丸木デパートのポスター	「自信」、「魅力」、「評価」がある程度上がると手に入る	自 信	D
	夏の旅行ポスター	5～7月の間に、「自信」、「魅力」、「評価」がある程度上がっていると手に入る	魅 力	C
	冬の旅行ポスター	11～12月の間に、「運動」、「魅力」、「評価」がある程度上がっていると手に入る	魅 力	C
	花のキャンペーン(強)	バイトが花屋で、「自信」、「感受性」、「魅力」がある程度上がると楓から貰える	―――	B
	ウッキーパラダイスのポスター	「自信」、「感受性」、「魅力」がある程度上がると手に入る	感受性	C
雑誌・モデル	ファッション雑誌のモデル	すべてのパラメータがある程度上がると謎の人物から貰える。	魅 力	A
	グラビアのモデル	「自信」、「運動力」、「魅力」がある程度上がると手に入る	魅 力	D
	カエデコレクション(強)	「魅力」、「自信」、「運動力」がある程度上がると楓から貰える	―――	B
	雑誌の表紙	「自信」、「魅力」、「評価」がある程度上がると手に入る	魅 力	C
声優・ラジオ	バックコーラス	「音感」、「発声」、「姫子との関係」がある程度上がると響子から貰える	音 感	E
	アニメの声優	「演技」、「発声」、「感受性」がある程度上がると手に入る。	発 声	C
	週刊ラジドラ・ファクトリー(強)	「姫子との関係」、「音感」、「発声」、「評価」がある程度上がると響子から貰える	―――	B
	バックダンサー	「演技」、「運動力」、「魅力」がある程度上がると手に入る。	運動力	E
映画	人造怪獣エゾマ	「音夢との関係」、「発声」、「自信」、「運動力」がある程度上がると画帝から貰える	運動力	C
	はじめてドラマチック!	「音夢との関係」、「演技」、「魅力」がある程度上がると画帝から貰える	魅 力	C
	サムライ剣風伝・斬!	「音夢との関係」、「演技」、「発声」、「運動力」がある程度上がると音夢から貰える	演 技	C
	大正探偵(強)	「音夢との関係」、「演技力」、「感受性」、「魅力」がある程度上がり、イベントをクリアすると画帝から貰える。	―――	B
コマーシャル	ファンタジアン	「演技」、「感受性」、「魅力」がある程度上がると手に入る。	感受性	C
	ねこ厨房	バイト先がペットショップで、「演技力」、「感受性」、「魅力」がある程度上がり、イベントをクリアすると手に入る。	感受性	C
	おしゃれリップ	すべてのパラメータがある程度上がると謎の人物から貰える （「ファッション雑誌のモデル」の仕事を貰った後に）	自 信	A

※上の表で、「名称」の部分にある「(強)」というのは、イベントから直接仕事に入るため、オーディションを受ける必要がないモノです。「入手条件」で自動的に送られてくるものを「～と手に入る」としています。「必要課題」は、最も重要とされるパラメータであって、その他の必要パラメータが低い場合は受からない場合があります。「評価」は、その仕事をこなしたときに得られる評価値を表していて、多く得られる順にA～Eの5段階に分かれています。もちろん評価が高いほど難しいオーディションです。

感激のオープニングムービーと東京ゲームショウレポートが満載！

Ver.ソフト





ある妖精が抱いた夢とあこがれ



それを叶えるのはアナタ…？

プリンセスメーカー
ゆめみる妖精

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	今冬予定		

 イラスト／赤井孝美

Princess Maker
プリンセスメーカー
～ゆめみる妖精～

長い間情報が途絶え、ファンをやきもきさせていた『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』（以下『プリメ』）も 突如として放出されたさまざまな情報で、再び盛り上がりを見せてきた。しかも、東京ゲームショウでは“ナマ”の『プリメ』にふれることもでき、完成までのカウントダウンは着々と刻まれているようだぞ！

付き人ウズの役割も見えてきたぞ!



ＰＳ版の付き人であるウズは、娘とともに人間界へ来た妖精界の住人。娘の夢を叶えるべく、プレイヤーの手となり足となり、フル回転で娘の成長を手助けしてくれる心強い存在。ちなみにウズは男の子に見えるが、妖精なので性別の区分はないらしい。



オープニングで明かされる1人の妖精の想い!

サブタイトルである『ゆめみる妖精』には、どういう意味が込められているのだろうか？一時は「もしかして、ウズが主役なの？」という、ウソ八百な噂が編集部内で流れたものの、オープニングが公開されて思わず納得。なんと、娘の正体が妖精だったんだね。



ホカホカの盛りだくさん 新着写真も

本音で語る『プリメ』ゲームショウ300分レポート

東京ビッグサイトで行われた『東京ゲームショウ』。担当ライター(犬)が『プリメ』300分プレイに挑んだ。


▲新作ソフトがプレイできる！　とあって、東京ビッグサイトは超満員。「プリメ」のブースもこのとおり！

1プレイ10分？ チトいや〜な予感……

「東京ゲームショウで動いている『プリメ』が遊べる！」(とは言ってもゲームショウ用の途中バージョン。当然、バランス、グラフィック、メッセージなど、これからバンバン直しが入るらしい）と聞きつけたライターの(犬)と編集の(ロボ)は、「もう、ガマンできない！」と言わんばかりに、後先考えず東京ビッグサイトへLet's Go！　育てゲーに目がない二人は、真っ先に『プリメ』のブースへ足を運ぶハズだった……が、すんごい人ごみ！　なにせ、3日すべて一般日なうえに夏休みとも重なって、親子連れ、小・中・高校生あたりの入場者がものすごく、来るやいなやいきなりゲッソリ……。ある程度は覚悟していたものの、想像以上の人の多さに「やっぱ、一般の人ってNEWゲームに関心が高いんだなぁ」としみじみ痛感させられました。なんたって、初日の前日から徹夜で並んでいた人もいたとかで……。後にTVのニュースで知ったんですが、一番乗りの男の子いわく「開門して、誰もいないところへ一番乗りするのが快感なんですよ！」だって。まぁ、すごいVパワーと言うか、PSの奴隷って感じ。そんなこんなで、汗と熱気でむせかえる人ごみをかき分け、『プリメ』のブースに到着。当然ながらブースには長〜い行列ができていて、かなりの盛況ぶり。わたくし(犬)も編集者(ロボ)と一緒に並び、数十分後ついにプレイすることができたのでした。

まずは、(ロボ)がプレイ。いきなり流れたオープニングムービーが、ことのほかデキがよかったのか、「いいよコレ」とご機嫌な様子。しばらくして「アッ！」という雄叫びとともに、(ロボ)が後ろにいるオレに向かって「なんか終わっちゃったよ」と、寂しそうな眼差しで訴える。どうやら、ゲームショウに出展されている『プリメ』は10分しかプレイできないようで、強制的にプレイが打ち切られてしまうのだ。そりゃそうだよね。『プリメ』のような育成SLGって、プレイしだしたらきりがないもんね。

そして、いざ！　自分の番が廻って来てプレイ開始。まずは、オープニングムービーが流れ、"ある妖精"と妖精界の女王にまつわるシーンが展開していく。1人の妖精が人間のプリンセスに憧れ、女王がその憧れと願いを叶えるべく人間の娘に転生(？)させてあげる……、というプロローグがムービーで流れるのだ。よく考えてみれば、過去のシリーズでは娘の背景描写が希薄な感じ（孤児だとか、神からの授かりもの）で、単なる"設定"でしかなかった。しかしPS版の『プリメ』は、「娘がどこの何者で〜」というのがハッキリわかるし、妖精界の女王が1人の男(パパ。つまりプレイヤー)に、「娘の保護者としてこの彼女の夢を叶えてやってください」と、娘を託すのも十分にうなずける。ようするに、オープニングムービーを見ただけで『プリメ』の世界観や娘への愛着心が心に刻まれ、「サブタイトルである『ゆめみる妖精』ってそういう意味だったのか！」と納得させられるのだ。もし自分がレビュアーなら、オープニングムービーに満点をあげたいっス！

次に肝心のゲーム内容。なにせ10分というキビシー時間制限のため、スケジュールをバシバシ組み込み、ボタン連打で素早く実行しても半年ぐらい進めるのが精一杯！　正直な話、一度目のプレイなんか、各コマンドのチェックをしたあとスケジュールの入力をしていたら時間切れで終わってしまった…(涙)。その後、あまりの悔しさに並び直し、十数回プレイ。これをゲームショウの3日間続け、累計約30回のプレイで300分も『プリメ』漬け。まあそれだけ遊んだから収穫はバッチリ(完成版じゃないのにねぇ……)！　そんなワケで、このときわかった内容を、一口メモ的にいろいろとお伝えしたいと思うのです。

まずはCDのアクセス面。それほど頻繁ではないので快適にプレイできたかな。全体的にはランダムで発生するイベント（旅の行商人）なども出てきて『プリメ2』ライクに遊べたって感じ。オープニング終了後は、娘の名前入力や父親選択がカットされていたため、いきなりゲーム開始！　父親は"商人"に固定されていて、娘の名前はランダム表示。しかも、娘のパラメータや精神状態、着ている服などもすべてランダム！　まぁ、ゲームショウバージョンですから、仕方がないかな？　とは思ったけど、10歳の娘がいきなりバニーガール姿で登場したときには、さすがにビックリ。スケジュールに関しても、アルバイト、お勉強とも

◉街へ出て楽しいショッピング

ここで公開する新着画面は、いわゆる〝お買い物シーン〟で、システム的には『プリメ2』のノリに近い。しかし、繊細に描かれたグラフィックは思わず息をのむほどの美しさで、過去のシリーズとは比べものにならない。売り物がこんなにキレイだと、パパも思わず「よ〜し、娘のために買ったるでぇ！」と、太っ腹な気分になっちゃう(ハズ)。でも、買い過ぎると我が身を滅ぼす結果に……フゥ〜



▲物を買った後に「ありがとう」なんて言われたら、パパはも〜メロメロ。



▲コレって、某ファーストフード店で見かけますねぇ。チョットした遊び心？



▲娘の状態によってリアクションが違うという凝りよう！

◉おなじみ!? 旅の行商人登場!

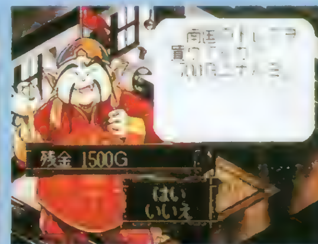
「やっぱりいたか！」というか、いなきゃ寂しい(困る)のが〝旅の行商人〟。プリメ2から登場し、時を構わず訪ねてきては、どこから仕入れたのかわからないアヤシすぎる品々を売るナゾの人物。しかし、彼が売る貴重なアイテムは、娘の成長(パラメータアップ)を促したり、隠しイベントと遭遇するために必要なモノだったりと、す〜んごくありがたいモノばかり！



▲ある日突然、旅の行商人が訪ねてきたぞ。しっかし、何度見ても風貌がアヤシすぎる。ナゼ中国系なのかもナゾ(笑)。



▲売り物は、効果抜群なものばかり。でも、高価だなぁ…



▲ここは奮発してドレスを購入。これで娘の魅力もアップ!?

にすべての項目が選択でき、ゲーム開始直後、バニーガールで酒場のバイトができちゃうというすごいバージョンだった。おかげで、製品版では見れないであろう状態がバンバン登場……。あとプレイして感じたのが、今回の娘はよくしゃべるってこと！　なんでもないときにお父さんに語りかけてきたり、ウズと会話するシーンがてんこ盛りなのだ。今までの『プリメ』シリーズとは違い、感情豊かな娘を初体験。この辺は製品版でも残っていてほしいところ。



さて、スケジュールの内容ですが、まずはお勉強の項目。●最前列でクールボウ先生の授業を受ける学校。友だちやライバルが登場するハズなんですが、運悪くほとんど登場せずガックシ。●竹刀らしきモノをブンブン振って心身を鍛える武術道場。腰がはいった竹刀の振りっぷりがグーです！　●美形なんだけどチョット視線があやしい(笑)マルカーノ講師のダンス教室。一生懸命踊る娘の姿が愛らしいっすよ〜。●料理教室は、鶏を追いかける娘の姿に泣かされる。なぜ生きた鶏を追う！　お願いだから食材使って〜ん(涙)。●音楽教室と絵画教室は、娘の感性を磨く場所。妖精だった娘にとって、絵や音で物事を表現するのは理解に苦しむらしく、慣れないうちは「妖精だったらこんなことしなくたって……」とグチるシーンが多い。確かに、妖精さんは自然界のあらゆるものと意思の疎通が図れるからね。●敷物の上でじーっと正座(アグラかな？)をする行儀見習い。チト、チビキャラのアクションがモノ足りないですが、暴れ系の項目じゃないので仕方がないのかな。●教会は、シスターのありがたいお話しを聞いてモラルアップに励む場所。たま〜に、「お金のためならモラルを捨ててもいいのかしら〜」と、怖いことを言う。質問に対するウズの言葉が泣かせます！　●断食道場はパジャマ姿が見モノ。娘にとっては、減量ができるけどストレスも溜まるという複雑な項目で、あんまりお世話になりたくないコマンドですな。だって娘がかわいそうで……。

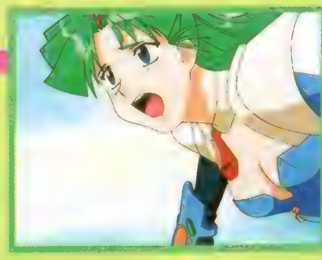
アルバイト系は…●干し草集めや家畜にエサをやる農場。ここでも娘は鶏を追いかける(笑)。稼ぎは少なめかな。●売り子や商売品の在庫管理をする市場。身ぶり手振りの大きなアクションで客引きもするぞ。生意気状態だと、サボリまくるので手がつけられない。このときウ◯コ座りのときもあるが、ミョ〜に様になっているのでOK？　●ローズ婦人宅でのメイドのバイトは、お茶くみや部屋の掃除などを一挙に請け負うハードなもの。お茶をこぼしたり、ホコリにむせたりと、失敗したときのリアクションが実に多彩。●鉱山は、女の子にはハードなバイト。力仕事なだけあって、バイト料はかなり高い。ぶりっこ状態だと「目に毒〜」と言われて、バイトさせてもらえないのだ。●大工も鉱山に次ぐハードなバイトに見える。セメント(らしきもの)を塗っている姿は、もう男顔負けって感じ。あまりやりすぎると、筋肉モリモリになっちゃいそうなので程々にね。●ローズ婦人の子供(姉弟)に勉強を教える家庭教師。知力が低いと、姉弟にバカにされてしまう。ちなみに、姉弟の名前はレオンとレロン。確か、こんな名前のプロ野球選手いましたよねぇ。講師の先生方の名前も、元プロ野球選手(マイナー)が多いような……。行儀見習いの講師であるモッカとか……気のせいですか？　●娘もまだ子供だけど、それ以上に手が焼ける小さな子の子守りをするバイト。一緒に遊んでやったり、泣く子をあやしたりと、精神的にハードそう。娘だけでなく、子供それぞれが違ったアクションをするので、見ていて飽きませんね。●自分宅で家事の手伝いをするバイト。バイト料も安く、仕事というより息抜き的な感じ。ストレスが溜まりにくいので、お金が欲しいけど娘の心身も大事にしたいときは重宝するかも。●お色気をふりまきながらウエイトレス気分が味わえる酒場のバイト。バイト料はぼちぼちだけど、モラルの低下に注意。魅力値がバイトの成功率に影響するみたい。

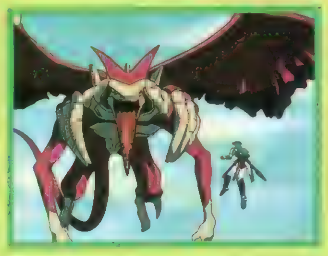


▲この期を逃してなるものか！　と、一般人を差し置いてプレイする。でも30回はネ……。ごめん！

とりあえず今回のバージョンはこんな感じ。ファン(犬、ロボ)の期待を裏切らないソフトになりそうで楽しみ〜





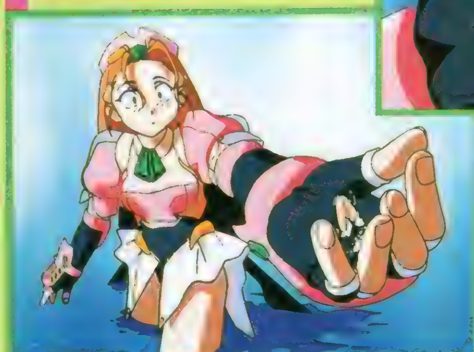


今回紹介のビジュアルは、「第1話 ジャヴァウォッキー」からの1シーン。ありすたちは、人気飼育SLG「シムペット」のペットを探すため、仮想現実空間・サイバーランドにダイブする。捜索のすえ、やっとペットを見つけるが、そのペットはプログラムが肥大して巨大化していた…。これらのビジュアルは、その巨大化したペットに攻撃される麗奈のシーンだ！　しかし、なぜ樹莉が巨大なのか？　そして、ありすの姿が見えないのは？　続報に期待しよう！

ありす
ALICE in Cyberland

第1話のダイジェストビジュアルを入手！





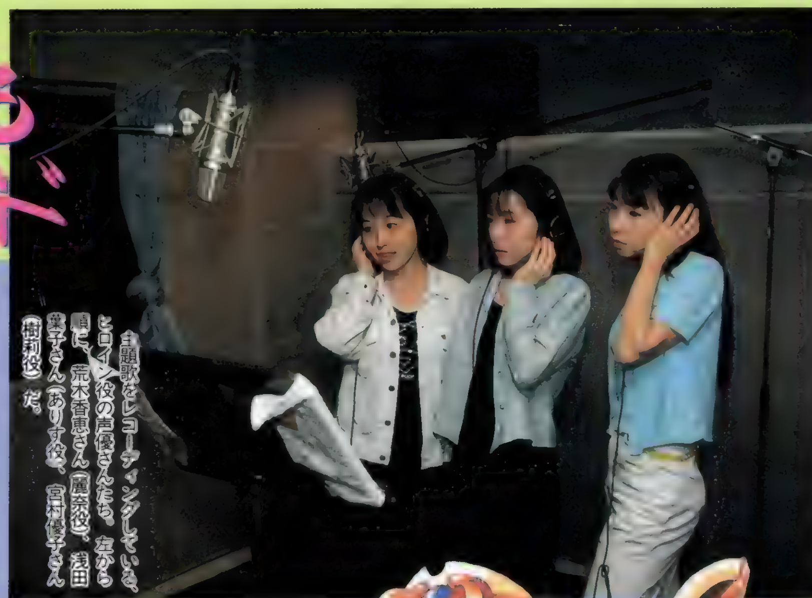


まるで、テレビアニメのように1話完結で物語が進んでいく『ありす イン サイバーランド』。今回は、この第1話のダイジェストビジュアルを入手したので、ここで大公開だ！

ありす イン サイバーランド

ジャンル	ギャルベンチャー	価格	¥5,800予定
メーカー	グラムス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

マルチに広がる「ありす」ワールド



主題歌をレコーディングしている、ヒロイン役の声優さんたち。左から順に、荒木香恵さん（麗奈役）、浅田葉子さん（ありす役）、宮村優子さん（樹莉役）だ。

ラジオドラマ

有名声優が多数出演している「ありす」。もちろん、ラジオドラマにも、ゲームと同じ声優さんが出演するのだ。番組名は、「浅田葉子のグラムス・レディオ・ナイト」。なお放送は、10月2日から文化放送（1134MHz）で、毎週水曜21：00～21：30。前半は、浅田さんとゲストを交えてのトーク、後半は「ありす」のドラマという構成だ。ファンは、ラジオも要チェック！

DATA

「浅田葉子のグラムス・レディオ・ナイト」文化放送（1134MHZ）10月2日から毎週水曜21：00～21：30放送。

CD（サウンドトラック・主題歌）



ゲーム中に使用されるBGMを集めたサウンドトラックと、ヒロイン役の浅田さん、荒木さん、宮村さんの3名が歌う主題歌のシングルCDが発売される。

DATA

サウンドトラック：ゲームに使用されるBGM集。WEAより12月にゲームと同時発売予定。¥2,500（税込）。

主題歌：「とっておきのHeart beat time」。WEAより、12月にゲームと同時発売予定。¥1,000（税込）。



スナック



味は、スパイシー。また1袋に1枚、キャラクターカードもついているのだ。このスナックをDPS読者にプレゼント！ くわしくは欄外のコーナーで。

DATA

1袋に1枚、おまけとしてキャラクターカードがつく。マスヤより、12月上旬より販売開始予定。定価¥50。

Win95版

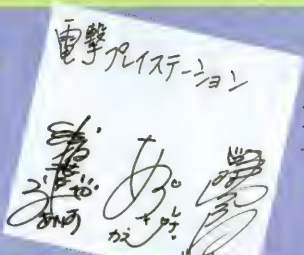
PS版と同時に発売が予定されているWin95版。こちらは、PS版とは違うシステムでオリジナルストーリーが展開していくのだ。

DATA

サブタイトル「闇夜の魔導師」。PS版とは異なる物語とシステムが展開。12月にPS版と同時発売予定。¥8,800。

その他にも…

上で紹介したほかには、OVAの発売（12月、'97年1月に上下巻で発売）、TVアニメの放送が決定済みだ。くわしくは次号で！



◀なんと、このサイン色紙をプレゼント！ くわしくは、下のコーナーに。

声優サイン色紙＆「ありす」スナックプレゼント！

ヒロインたちを演じた、浅田葉子さん（ありす役）、荒木香恵さん（麗奈役）、宮村優子さん（樹莉役）のサインがよせられた色紙を3名様、「ありす」スナックを20名様にプレゼント！ あて先は……〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館5F DPS「ありす係」。締め切りは、'96年10月31日消印まで有効。住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに書いてね。

夏は過ぎても熱いときめきは冷めない!!

第4回

ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

今回の内容は、イベントキャラバン千秋楽レポート、東京ゲームショウレポート、スクリーンセーバーのチェック、CD新着情報など。そして魅惑のキュートボイス・鉄炮塚葉子さんのインタビューだ！僕らの胸のトキメキを乗せてこのコーナーはホントに止まらない!!

「全国イベントキャラバン'96夏」最終日独占レポート

8/29 金沢・石川県教育会館

東京の立ち見で始まり全国10カ所を駆けめぐったキャラバンは、千秋楽の金沢でも立ち見だった。恒例となった鏡さんの前説への「はい、鏡さん！」もすっかり定着し、郡山から追加された川口雅代さんのメッセージで一気に弾けた。この日の出演者は丹下桜さん、金月真美さん、鉄炮塚葉子さん、長沢ゆりかさん、栗林みえちゃんの5人。金月さんは、すっかりイベントの流れを肌で感じ取るかのような余裕。丹下さんは、イベントの終わりを惜しみつつも満面の笑顔。鉄炮塚さんは、緊張しつつも抜群の音感で熱唱。ゆり姉は、さらに歌に磨きがかかって貫禄十分。そしてみえちゃんは、ファンに突っ込みを入れるほどの成長ぶり。アドリブに磨きがかかったトークや出演者の歌が、会場を興奮のるつぼへ引き込んでいたぞ。残念ながら、アンコールでは「二人の時～WITH YOU～」は歌われなかったが、丹下さんによる「あなたのハートに、ときめきラブ！」で僕らの夏は終わった。

熱く燃えたファイナルステージ!!



▲すっかり恒例となった「インスタントときめきメモリアル」と「朝日奈夕子のソッコーで行こう！」で大興奮!!



◀以前、長沢さんが歌っていたイメージソングのジャケットを持って駆けつけた、コナミの八木さん。LPまで出していたという事実に、参加者やファンのみんなの興味が集中。

金月真美さん

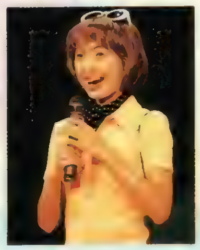


▲ファン参加ゲームでは、進行役の鉄炮塚さんをサポートして奔走。イカスぜ、マミリン！



ファンサービスたっぷり

長沢ゆりかさん



▲「愛が永遠を止めてゆく」は某ゲームのエンディングテーマらしい。ラストで流した涙が印象的。



パワフルでカッコイイ!!

丹下桜さん

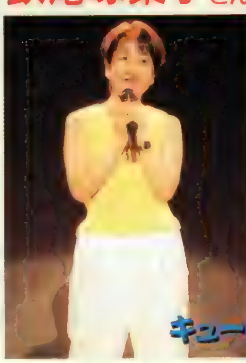


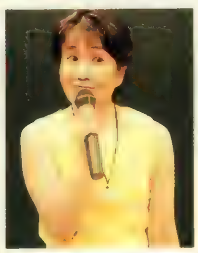


▲「もっと！ときめきラジオトーク」や「あしたいろのベンチ～ショッピング～」がカワイかった。

ハートフルラジオトーク

鉄炮塚葉子さん



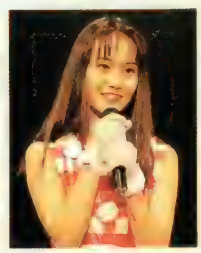


▲実はとっても緊張していたと語る鉄炮塚さんの「It's my rule」。「月刊」からの新曲だ。

キュートボイスが最高♥

栗林みえさん





▲歌はアグネス・チャンのカバー曲「恋のシーソーゲーム」。「パロウォーズ」で声優にも挑戦。

驚きの急成長ぶり!!

PHOTO／まきたゆういち　取材協力／偽ヲタ

ノンストップ！ Non stop! はみだしメモリアル

金月真美さんの舞台出演情報。タイトル：「ALONE AGAIN」、期日：10／30～11／4）、場所：東京・新宿西口 スペース107、料金：3,500円（全席指定）、チケット発売：チケットぴあ03-5237-9988（9／13より発売中）、お問い合わせ：T.B.ワンスモア03-3460-5443（受付時間12:00～18:00）

東京ゲームショウでコナミイベントステージが開催された!

去る8月22日の東京ゲームショウのイベントステージに、マミリン&ゆり姉を発見! 金月さんは「二人の時」と「もっと恋しよう」の2曲を、長沢さんは「My Dear…」と「愛が永遠を止めてゆく」の2曲をそれぞれ披露。いつものイベントキャラバンとは違って、生バンドをバックに聞く金月さんや長沢さんの美声はまた格別。客席はもちろん、席に入りきれなかったファンや通行人も巻き込んで、有明ビッグサイトを大きく震わしていたのだ! そしてこのステージで驚きの発表も飛び出した。11月にこの2人のジョイントライブが開催されるというのだ。もうこの時期、ファンならすでにチケット予約済みだよね?



▶東京ゲームショウで「詩織清涼うちわ」とコンパニオンのお姉さんを記念撮影。

ライブ情報

「チケットぴあ」にて発売中。11/22・開演19:00、11/23・開演①14:00、②18:30。会場・渋谷/ON AIR EAST。入場料・¥3,605(税込)。お問い合わせ先:03-3499-5733(KME)



▲もうゴキゲンって感じでノリノリなのは我らがマミリン。むせかえるような熱さの会場の中で、爽やかなオーラを放っていたぞ。

▼ゆり姉は、生バンドということで水を得た魚という感じ。会場の反対側まで届きそうなほどの声の張りが、聴いていてとても爽快だった。

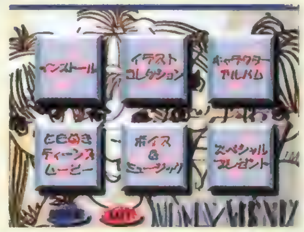


ついに発売された第1集を丸ごとチェック!!

きらめき宝石箱™ Windows95対応

メディア	Windows95対応CD-ROM
発売日	9月27日(発売中)
価格	¥4,800

この本と同時に発売されたスクリーンセーバー集「きらめき宝石箱」。ちなみに『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』も同日発売だ。インストールしながらココを読んでいる人は、かなりディープだぞ。数分でインストールは終わるけどね。スクリーンセーバー集というより『プライベートコレクション』に近いから、内容は驚くほど充実しているぞ!



◀CD-ROMを挿入してマウスをクリックすると、このメニュー画面が表示される。

スクリーンセーバー&壁紙

セーバーの種類はもちろん、セーバー起動時の設定まで変更できるスグレ物。壁紙は640×480サイズの物もあるから、ノートユーザーも安心。書き下ろしのイラストも収録されているから、コレクターの皆さんはきっと購入することになる?



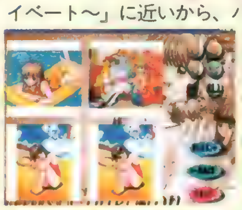
▶ゴチャゴチャにアイコンが並んだデスクトップも、あの子がいれば極楽気分だね。



▲画面中をメグが飛び回るセーバーもナイスだ。

イラストコレクション

ちょっとしたサムネイル版といった感じのメニューで、イラストを選んで見れるのが嬉しい。操作感覚は「プライベート〜」に近いから、パソコン初心者でも大丈夫。



▲お気に入りの絵をどうぞ。



▲ポストカードの絵もあるぞ。

キャラクターアルバム

こちらはまさに「プライベート〜」といった感じ。ただし自由度はムチャなほど高く、「プールに冬服で登場し怒っている詩織」や「きらめき高校の廊下に私服でときめいている美樹原さん」など、実際のゲームでは絶対あり得ない画面を楽しむことができるぞ。



▶自分だけの「ときめき」の一場面を演出することができるのだ。

ときめきティーンズムービー

昨年行われた「ときめきティーンズ」のオーディション風景から、受賞後のインタビューまでをムービーで見れる。もちろん栗林みえちゃんが主役だぞ。取材陣ですら見ることのできなかった移動風景は必見。ムービーの画質はやや粗めだけど、臨場感はしっかり伝わってくる。國府田マリ子さんファンも要チェックだ(笑)。



ボイス&ミュージック

これは何も言うことナシ。好きな音声を君の愛機に登録しよう。特に「イカスメッセージ」は、詩織ファンじゃなくても必聴! こりゃたまらんって感じだぞ。



▲この8番がイカスのだ。



▲PC-E版のBGMも収録。

ノンストップ! はみだしメモリアル

東京ゲームショウのステージでもちょこっと触れていたが、金月真美さんのラジオパーソナリティが決定した。10/4からの毎週金曜日23:30〜24:00、FM・Nack5(79.5MHz)にて放送される予定だ。トークとラジオドラマの2本立てで構成されるらしいぞ。ファンにとっては嬉しいニュースだよね。

ドラマ収録中、走り出しちゃったんです！

──PS版「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」（以下、ぱずるだま）をプレイしていただきましたが、実際にコントローラでやってみてどうですか？

鉄砲塚葉子さん（以下鉄砲塚、敬称略）：もっといろいろやってみたいなぁと思っちゃいました。私って手近なところで消したがるんですよ。ホントは連鎖とかできたほうがいいんでしょ？　でも、実際にやってると頭が回らなくて……。ゲームセンターでも1回みんなと遊んだだけなので、まだ〝こだま〟の扱い方を理解しきってないみたい。

──そのとき［Vol.27参照］が初めてだったんですか？

鉄砲塚：そうです。訳がわからないまま「えー？」「いやー！」とか言いながらやってたら、「画面と同じ声出さないの」って五十嵐麗さんに笑いながら突っ込まれてしまいました（笑）。

──この「ぱずるだま」のアフレコのときの様子はどうだったんですか？

鉄砲塚：あまり覚えてないんですけど、さっき画面を見て思い出しました（笑）。普通の『ときめき』と違って説明と叫び声が多かったですね。でも朝日奈さんとしては得意な分野の説明じゃないですか。だから必要以上に元気にやってたかな？

──スクリーンセーバー集「きらめき宝石箱」の方のアフレコはどうでしたか？

鉄砲塚：あの、プレゼントがあるやつですよね？あれって誰に当たるかわからないじゃないですか。身近にゲーム好きな男の子がいないので、何を選んだらいいか相談できなくて。でも、高校生ぐらいの男の子にあげるようなつもりで一生懸命選びました。

──コンピュータ用の音声の収録はどうでした？

鉄砲塚：そうですね、アクセントとかちょっとずつ違うじゃないですか。だから、いちいち聞きながら収録しました。私はワープロしか使えないので、わかんないままやってますね。「○○しちゃいけないよ」とかいう警告のセリフも〝いけない〟と言っておきながら、私自身どういうことなのかわかってないという……（笑）。そういうことがあるんだなって想像しながらやってました。お芝居と一緒ですね。

──今、「月刊ときめきメモリアル」がCDで発売されていますよね。今回のドラマは朝日奈さんの恋物語ですけど、いかがですか？

鉄砲塚：「ちょっと今回は大変だよ」って最初に聞いてたんですけど、当日に台本をいただいたら本当に「うっわ〜」って感じで……（笑）。喋りっぱなしの怒鳴りっぱなしじゃないですか。今思い出しても、もう最初っから叫んでたなって思いますね。マイクで喋っては原稿をチェックして、喋ってはチェックしての繰り返しだったので、だんだん頭がボーッとしてきちゃったんですよ。スタジオのマイクには番号が振ってあって、自分のセリフが何番って書いてあるんです。それで、1番マイクにいたのに次のセリフで瞬間的に4番マイクだと思っちゃって、何を思ったのか向こうに走り出しちゃったんですよ（笑）。そのとき菊地正美さんの「朝日奈、何やってる！」っていうセリフがあったんですけど、ちょうど突っ込まれた形になっちゃって……（爆笑）。もうそれぐらい頭が混乱しちゃったんですよ。

──マイクって決まってるわけじゃないんですね。

鉄砲塚：あ、ステレオになってるじゃないですか。だからその位置がなるべく近い具合になるように、台本にもマイクの番号が振ってあるんですよ。

──なるほど。ところで、東堂ひろし君は朝日奈さんの恋の相手としてどうですか？

鉄砲塚：うーん……お似合いなんじゃないかな？鉄砲塚葉子としては、いいんじゃないかと思います。

──他にもいろんなコーナーがありますけど、「月刊」のアフレコってどんなふうなんですか？

鉄砲塚：けっこうバラバラに録るんですよ。ドラマはドラマだけだし、桜ちゃんとも会わないしね。ハガキを選びながら「男子更衣室でいろんなこと聞かれるよ〜」って脅かされたりしてます（笑）。

──そういえばNO.2では「男子更衣室」にも出演なさっていましたよね。

鉄砲塚：フリートークが苦手な鉄砲塚で……（笑）。上田さんも「僕もそういうの得意じゃないんです」みたいなこと言ってて、「あ、仲間がいたぁ」って喜んでたんですよ。でも上田さんって器用だから、そつなくこなしてますよね。この間「物思い図書館」の収録のときも私はみんなに茶化されてました（笑）。



SPECIAL IONS IN

Yoko Teppo

『ときめきメモリアル』コーナー恒例企画

鉄炮塚葉子
スマイリングインタビュー

今回のゲストは、キュートボイスがたまらない朝日奈夕子ちゃん役の鉄炮塚葉子さん。イベントキャラバンに出演したばかりの彼女をすかさずキャッチ！普段は舞台を中心に活躍しているという、鉄炮塚さんの素顔にギュッと迫ってみたぞ。ホットなエピソードがたっぷり詰まったインタビューを、暖かいスマイルとともにお届けだ！

PHOTO／まきたゆういち　撮影協力／東京ＹＷＣＡ会館

全員が私を見ている感覚が快感(笑)

──8／27〜29までイベントキャラバンに出演されましたけれど、その3日間の感想をお聞かせ下さい。
鉄炮塚：なんかあっと言う間に終わっちゃったっていう感じでした。今まで何回かイベントありましたよね。でも私は今回が初めてで、しかもラストの方だったので、なんかテンションの違いみたいなのができちゃうかなって不安だったんです。だけど、朝日奈さんを演じるとテンションが上がるから、そのおかげでうまくいったみたいです。最初はもう、マイク持ってる手がカタカタ震えっぱなしだったんですよ。私、けっこう小心者なんです(笑)。
──イベント自体が初めてだったんですか？
鉄炮塚：こんなに喋ったイベントは初めてです。モニターがあって、その前でアフレコをするっていうイベントはあったんですけど、それは挨拶と台本のセリフだけだったんですよ。あ、こういう業界に入る前に、劇団の紹介のアルバイトで屋上のヒーローショーとかのお姉さんをやったことはあるんですけどね。ぬいぐるみショーで「みんな、元気ー？」とかいうのをやったことあるんです(笑)。それも半分原稿があって、こういうふうにやれば大丈夫だっていうお決まりができてるから。今回のイベントは臨機応変でアドリブが入ったりしますものね。
──ファンの反応とかどうでした？
鉄炮塚：ああ、それはもう前から聞いてはいましたし、東京公演を舞台の袖から見てたので何となくわかってはいたんですけど、実際に「どうぞ！」と言われて舞台に出ていったときのワーッっていう反応が……なんか「おおっ！」って感じですよね(笑)。
──イベントで「It's my rule」を歌ったときのご感想はいかがでしたか？
鉄炮塚：最初は何回か間違えてしまって……(笑)。でもマイクを持って歌うのっていいですね。お芝居でも歌うことはあるんですけど、ソロで歌うことは数えるぐらいしかないんですよ。なんか〝全員が私を見てるんだ〟みたいなのがすごく快感でした(笑)。終わってから〝もっといろいろ動けたかな〟とか思っちゃいましたけど、返しのスピーカーから動いちゃうと何にもわかんなくなりそうで、間奏の間に周りを見るぐらいしか私にはできませんでした。慣れてくるといろんなこともできるのかな、なんてね。
──鉄炮塚さんが歌うのは「アンテナライフ」と「It's my rule」とどっちなのかと興味あったんですが、新曲の方でしたね。
鉄炮塚：「アンテナライフ」だったらちょっと最後の方が酸欠になっちゃうかなーって(笑)。でも、コナミさんにどっちを歌うのか聞いたら、最初「アンテナライフ」って言われたんですよ。それで復習してたら「ごめんなさい、間違いです」って言われたから、〝ああ、良かったぁ〟って半分ホッとしたんです(笑)。
──「アンテナライフ」って生で歌うのはつらいですよね？
鉄炮塚：1番と2番がごっちゃになりそうだし、ブレスとかもちょっとキツイですしね。歌えたらすごい充実感があったんじゃないかなって思ったんですけど、舞台に出たとたん頭が真っ白になっちゃう感覚があったんですよ。だから〝ホントに「アンテナライフ」じゃなくてよかった〟ってちょっと思っちゃいました(笑)。
──さて、朝日奈夕子というキャラクターについてお伺いしますが、最初のPCエンジン版の第一印象はどうでしたか？
鉄炮塚：〝え、ホントに私なの？〟っていう感じがすごく強かったんです。現場に行ったら他のキャラクターの人がいて、みんなそのキャラクターに近い人たちなわけですよ。私はおしゃべりじゃないし、流行りのものを追っているわけじゃないし……。そういう部分もまったくないわけじゃないんですけど、自分の性格との違いを感じました。だから〝私の声ってそういうイメージなんだ〟みたいに思ってます。
──ずっと朝日奈さんを演じてきて、苦労された点とかはありますか？
鉄炮塚：ま、いつもよくみなさんに言ってるんですけど、とにかく言葉が……コギャル言葉がねぇ。この「ときめき」のお仕事をする前まで、身近な人に「語尾を上げて喋るのやめなさい」とか「そんなヘンな言葉を使ってはダメだ。なんで最近の人たちはそういう喋り方をするんだ！」って言葉遣いに対して言われてたんですよ。その矢先に、朝日奈さんを演じることになって……(笑)。
──やっぱりコギャル言葉なんですね。
鉄炮塚：そうですね。台本を読んじゃうとテンションは上がるから、キープするっていうつらさは特にないですね。だいたいいつも台本に書かれているセリフを見て、朝日奈さんの顔とか今まで喋ってきたこととか思い出すと、フッとあの声になるんですよ。
──そのコギャル言葉もさらにパワーアップして、「チョベリバ」「超MM」も出てきましたね。
鉄炮塚：「超MMB」というのもあるらしくて、朝日奈さんのイラストに「超MMBってかんじー」って書いてあるのをいただいたんですよ。「超マジでムカつくブッ殺す」っていう意味らしいんですね。朝日奈さんのために勉強してるんですけど、なんか「うわぁ」って思っちゃう部分もあるんですよ。
──そういうコギャル言葉ってどう思いますか？
鉄炮塚：個人としては、いちおう役者ですから正確な日本語を使いましょうっていう現場にいるじゃないですか。「ときめき」のお仕事ばっかりだったらいいんですけどね(笑)。ただでさえ私、茨城県出身なので、たまにイントネーションが変になっちゃうんですよ。私もハマっちゃうと「ええ？　何が違うのかわかんなーい？」っていうふうになっちゃうので、なるべく美しい日本語をと思ってるんです。だからもう「それはそれ、これはこれ」で、朝日奈さんを演じるときは区別してますね。
──普段でもつい使っちゃうことはありますか？
鉄炮塚：「チョベリバ」とかの単語は使わないですけど、「〜って感じ？」とか「〜みたいな」とかは使っちゃいますよね。
──そうするとどっかから「〜みたいな」はやめろって突っ込まれちゃうんですよね(笑)。
鉄炮塚：そうそう「超〜」はやめなさいとかね(笑)。



▲普段の声も朝日奈さんと同じだけど、性格はけっこう違うみたい。鉄炮塚さんは、話を聞いているこちらまで気持ちが安らいでくるくらい温和な方だ。



▶インタビューではあまり連鎖ができないと言っていたが、プレイ中にしっかり7連鎖していたぞ！

朝日奈さんってすごく前向きですよね

——アフレコを続けてきた中で、ハプニングとか今だから言えるエピソードとかありますか？

鉄炮塚：私、あんまり鼻が丈夫じゃないんですよ。それでＰＣエンジン版の収録のとき、待っている間にクーラー直撃の場所にいたみたいで、自分の出番になったときに鼻がグシュグシュしてきちゃったんですよ。「あら、ダメだ」と思ってちょっと休憩をいただいたんですよね。ＰＳ版を録るときは、今度は花粉症の季節だったんですよ(笑)。自分ではそんなに意識するほどではなかったんですけど、やっぱり待ってる間に目が充血してきちゃって、ディレクターさんに「また鼻つまりましたねぇ(笑)」って言われちゃったんですよ。ちょっとすると治るんですけど、仕事のときは敏感になっちゃうみたい。けっこう寒いところとかダメなんです。

——イベントのときは大丈夫だったんですか？

鉄炮塚：あ、大丈夫でした。なんか緊張の回路が違うんでしょうね(笑)。

——何年も付き合っていくうちにキャラクターの印象はどんなふうに変わりましたか？

鉄炮塚：朝日奈さんって、おじさんやおばさんから見ると「何なんでしょう、最近の子は」っていう典型じゃないですか。でも別に人にそんなに迷惑をかけるわけでもないし、一生懸命自分のこと考えて、いつも前を向いてる子だなって、キャラクターの深いところがどんどんわかってくるんですよ。私の歌の歌詞も、恋のことじゃなくて生き方が前面に出てますよね。「えー、なになに？」って何に対しても興味津々で、私よりもよっぽど「こういうふうに生きていったらいいんだよ」っていうのを感覚でわかっていそうですね。それはコナミさんと皆さんと私も含めて作ってるんだと思うんですけどね。ちょっと落ち込んじゃったときも「何くよくよ考えてんの？」って怒られるんじゃないかなと思うくらい、すごく前向きですよね。

——総合的に朝日奈さんをどう思っていますか？

鉄炮塚：可愛い子だなぁって思ってます、ホント。いつも思うんですけど、なんでお芝居の世界に入ったのかなって思うと、自分にある部分ももちろんなんですけど、自分にない部分をその瞬間だけでも体験できるのが好きだからだと思うんですよ。そういう意味で、性格的に違う部分が多い朝日奈さんを演じられたっていうのは、ね、違う人生が見られるって感じで嬉しいですよね。

——このコーナーで『ときめき２(仮)』のアイデアを募集してるんですが、鉄炮塚さんならどんなアイデアを考えますか？

鉄炮塚：朝日奈さんは放課後のほうがメインっていう感じじゃないですか。校門を出た先で何かあってもいいかなって思いますよね。「お茶して帰ろうよ」の後〝どんなことしてんのかなぁ？〟っていつも思いながら演じてるんですよ(笑)。あと、お部屋とか家族とかもわからないですしね。

——両親が共働きで鍵っ子だから遊び回っているっていうのが裏設定らしいですね。

鉄炮塚：そういうこととか、ちょっとずつわかったら面白いんじゃないかなぁ？　あと菅原祥子さんと同じになっちゃいますけど、服をもっと変えられたらなって思います。朝日奈さんは特にね。そういえば、ゲームでは朝日奈さんの浴衣姿がないですよね。ブックレットにはありましたけど、縁日の場面で浴衣を着てほしかったな。なーんて、普段お芝居で時代劇やってるからそう思っちゃったりして(笑)。





——話は変わりますが、『ときめき』以外ではどんなご活動をなさっているんでしょうか？

鉄炮塚：他のゲームでは、ずっと通して演じてるのは『闘神伝』のエリスです。ソフィアはやったりやらなかったりなんですけど、『にとうしんでん』の可愛い声のソフィアは私が演じました。菅原さんも出演してる「ブルーブレイカー」ではターナ。これも元気な女の子で妖精なんですよね。それと『日本たらればなしツアー①　あれ！も　これ？も　桃太郎』で桃太郎を演じたんですけど、けっこうギャグっぽいんです。アフレコの最後の方はハイテンションになっちゃって、ケラケラ笑ってました(笑)。あと、朝にテレビで放送してる「ハローキティ」でキキをやってるんです。「キキとララのラッキー星占い」というコーナーに、白鳥由里さんのララちゃんと一緒に出てます。朝早く起きたときは見て下さい(笑)。

——舞台の方では何かご予定は？

鉄炮塚：10月14日に浅草公会堂で劇団岸野組の公演があります。「森の石松1861」っていうタイトルなんですけど、森の石松の生まれた静岡からもお呼びがかかったんですよ。岸野組ではずっと時代劇をやってて、12月にも公演を予定してます。時代劇っていってもそんなに堅苦しくなくて、ドレス着てハイヒールで踊っちゃったりするんですよ。けっこうミュージカル風のものなので、気軽に楽しめるお芝居だと思います。良かったら皆さん観に来て下さい。

——では最後に、ファンの皆さんへメッセージをお願いします。

鉄炮塚：お手紙をいただいたときもそうなんですけど、この間ファンの方たちと生で会えて、本当に暖かい想いが伝わってきたんですよ。よくお芝居を見にきて下さっている方もいるんですけど、共演者の方から「あなたのファンの人たちはみんな礼儀正しいね」って言われるんですね。だから、心の暖かい人たちが集まってくれてるんだなぁって思えてすごく嬉しいんです。そういう気持ちを忘れないまんまずっとずっと応援してくれたらいいなと思うし、私もそれに応えられるように頑張りたいです。実は最近、ちょっと落ち込んでたんですよ。でもお手紙を読むと「頑張っちゃおうかなぁ～！」って思えるんです。夏のイベントでみんなから元気をもらって、〝見てくれる人がいるから頑張れる〟ってホントに実感したんです。次にどういう形で『ときめき』があるのかわからないけど、この気持ちを生かしていきたいと思っているので暖かく見守ってて下さい。

鉄炮塚さんの舞台詳細。タイトル：清水港異聞　森の石松1861、日時：10／14(月)　18:45開演、場所：東京・浅草公会堂、料金：4,500円(全席指定)、チケット発売：(８／20より発売中)劇団 岸野組048-442-2187、チケットぴあ03-5237-9988、文化放送ちけっとぽーと03-3357-9999、お問い合わせ：劇団 岸野組

きらめき情報局

GOODS 限定オリジナルグッズ発売

ＰＣエンジン版が発売されたときに大好評だった「香り付きポスター」が、装いも新たにオリジナルグッズとして発売される。しかもオリジナルテレカと同時というから、コレクターにとってはたまらない。ポスター、テレカどちらにも豪華な特製ケース付きだ。発売日は９／27。

●香り付きポスター　仕様:Ａ１サイズ　価格:¥1,500(税別)

詩織、片桐さん、虹野さんの３種類。イラストは新たに描き下ろされたものだ。



▼「気ままにスケッチ」
片桐さんの自由時間だね。



▲「待ち合わせ」
楽しいデートを予感させる詩織の笑顔が嬉しい。

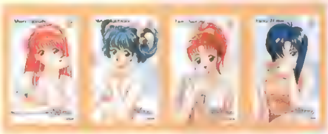


▲「応援しよう！」
虹野さんと一緒にメガホン持ってスポーツ観戦。

●テレホンカード

こちらも描き下ろしの絵柄。４枚１組で３セット発売される。もったいなくてテレカとしては使えないよね。

仕様:50度数(４枚１組)
価格:¥5,800(税込)



▲どきどきセット(詩織、館林、優美、紐緒)



▲うきうきセット(片桐、朝日奈、如月、鏡)



▲わくわくセット(古式、虹野、美樹原、清川)

PRIZE クレーンゲームの新景品

大人気のクレーンゲームに、またもや新しい景品がお目見え。９月には３種類、10月にはさらに２種類が登場予定だ。しかもすべての景品は、12キャラ分絵柄があるぞ。お金がいくらあっても足りないって感じだよね。

『ときめきメモリアル』プライズコレクション　９月新作

●ときめきピンズ（サイズ:直径２、３㎝）



●ときめきフリーカップ（サイズ:直径７㎝、高さ９㎝）



●ときめきボックスティッシュ　(サイズ:縦17.5cm、横14cm、幅５㎝)



ホログラムシール入り

『ときめきメモリアル』プライズコレクション　10月新作

●ときめき写真ホルダー（サイズ:縦13㎝、横14㎝、幅7.5㎝）



●ときめきウォールクロック（サイズ:直径15㎝［電池なし］）



CD 新着CDインフォメーション

●もっと恋しよう／金月真美

早くもリリースされたマミリン４thシングルは、ＳＳ版の新エンディングテーマでおなじみになったこの曲。ゆり姉が作詞・作曲した明るくテンポの良い恋の応援歌だ。またカップリングには、金月さん自らが作詞したラブソングを収録している。



◀発売中(９月21日発売)／¥1,000(税込)／キングレコード
ＣＷ：まっすぐに愛してる

●月刊ときめきメモリアル　No.３



▲10月２日発売／¥2,200(税込)／キングレコード

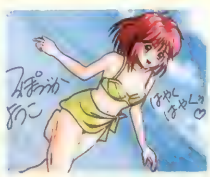
「月メモ」の３作目は定番のラジオトーク、ＣＤドラマ、男子更衣室もますますパワーアップ！イベントキャラバンの様子も聴くことができるぞ。新コーナーは美樹原愛の「動物伝言板」。また、川口雅代さんと五十嵐麗さんの新曲も同時収録だ。

●今後の発売スケジュール

月刊ときめきメモリアル No.４…11月１日予定　¥2,200
Catchy/金月真美……11月21日予定　¥3,000

PRESENT 毎度おなじみ!

今回も、インタビューした鉄炮塚葉子さんの直筆サイン入り画面写真をしっかりゲット。これを抽選で10名にプレゼントしちゃう。絵柄の内訳は、左の写真の２パターンがそれぞれ４名、そして内緒の１パターンが２名だ。プレゼントページの番号をしっかりチェックしてね。





♥応募方法♥

P151のプレゼントページを見て賞品番号をチェックし、応募のきまりにしたがって付属のアンケートハガキで応募して下さい。

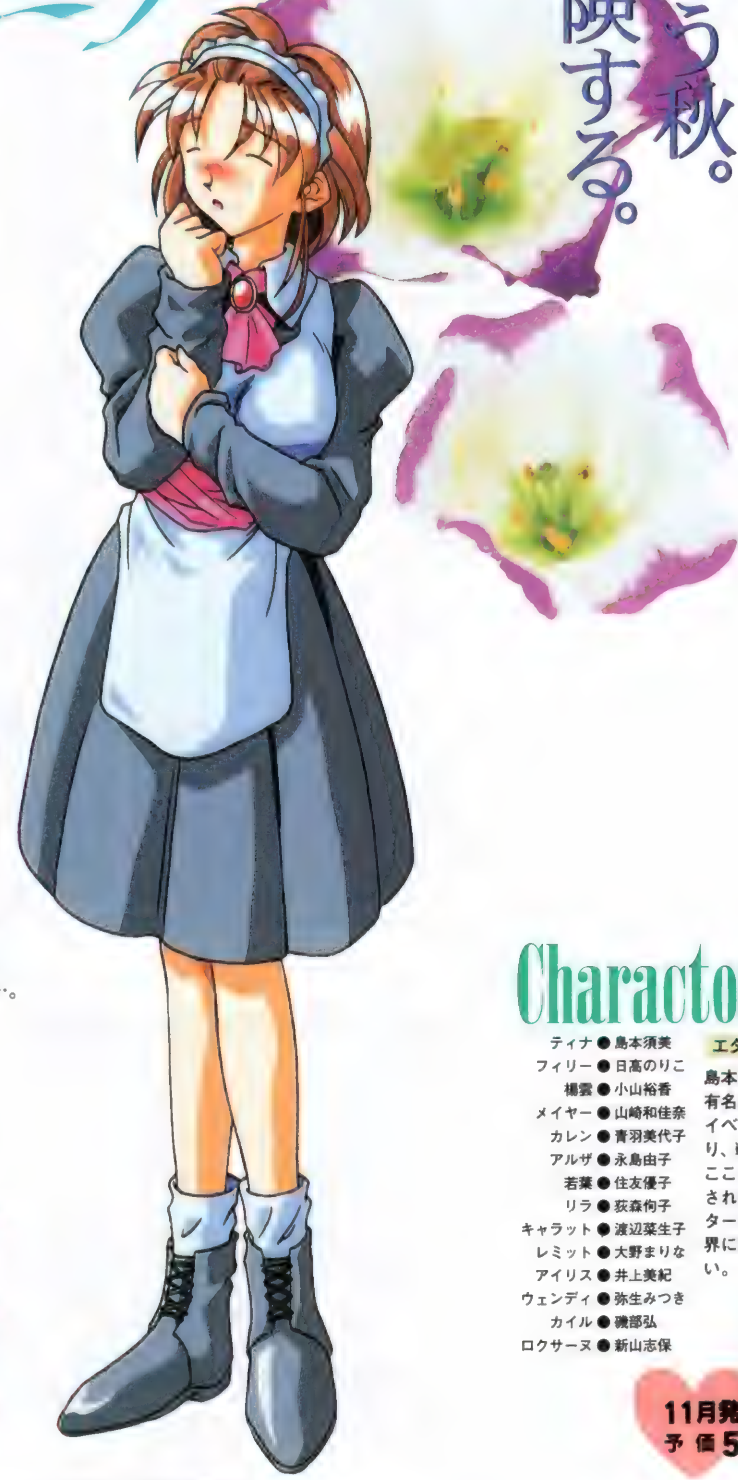
今回はスペースの都合で「ときめきメモリアル２(仮)応援団」はできなかったが、まだまだおハガキは大募集中だ。続編への熱い想いやアイデアなどを書いてどんどん送って下さい。あて先：〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８東京ＹＷＣＡ会館　電撃ＰＳ編集部　「ときめき２(仮)応援団」係

PlayStation

Eternal Melody
エターナルメロディ

君と出逢う秋。
恋に冒険する。

冒険の仲間探しの最中に
出会った女の子は、
突然異世界に迷い込んだ
「オレ」より困っていた。
人好きのする細い目が
ほんとうに困った感じで
力になってあげたかったけど、
何だか事情があるみたいで、
すぐにどこかへ行ってしまった。



―イブ―
冒険前夜

アイリス・ミール

ああ。また姫さまを
見失ってしまった。
どうしましょう。こんな遠い町で
何かあったら…。
あぁ…こんなことでは侍女として失格…。



Charactor Voice

ティナ●島本須美
フィリー●日高のりこ
楊雲●小山裕香
メイヤー●山崎和佳奈
カレン●青羽美代子
アルザ●永島由子
若葉●住友優子
リラ●荻森侚子
キャラット●渡辺菜生子
レミット●大野まりな
アイリス●井上美紀
ウェンディ●弥生みつき
カイル●磯部弘
ロクサーヌ●新山志保

エタメロの魅力 ❷

島本須美をはじめとする有名実力派声優を起用。イベントシーンはもとより、戦闘中のかけ声など、ここぞというときに挿入されるCVは君をより「エターナルメロディ」の世界に誘い込むにちがいない。

11月発売予定
予価5,800円（税別）


PlayStation
はるかぜ戦隊
Vフォース
TM
決定版!!
ヴィーナス
蒼空の女神達が甦る。
ふんだんに盛り込んだアニメーションは、なんと60分以上!
動画枚数にして、15,000枚!!
〈CAST〉
葵　奈月：白鳥　由里
葵　美月：今井　由香
葵　華月：天野　由梨
中本　数魔：三木眞一郎
ガ イ チ：水谷　優子
モラレイ：速水　奨
フレイア：折笠　愛
織田　雪菜：矢島　晶子
イ ク ト：山口　勝平
ゲルーヌ：平松　晶子
ザ　　イ：置鮎龍太郎
(総勢21名)
ナレーション：堀内　賢雄
CD3枚組
11月15日発売予定
初回限定特典
「はるかぜ戦隊Vフォース」プロモーションビデオプレゼント!!
C VING 1996
VING
ビング株式会社 東京
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

新作●ソフトステーション

Soft Station

秋の夜長は、ゲームをプレイして過ごすのがイチバン。でも「早くこのソフトをプレイしたいなぁ」なんて考えながら、新作情報をのんびり読むなんてのも結構オツなものです。そんな通なキミのために、今回も期待作めじろ押しでお届けします。

VOL.21

ΓΑΛΕΟЪ
—ガレオス—

360°に広がるフィールドが舞台なので自由度の高さも抜群！
大迫力のフルポリゴン3D・STG、作戦開始の日も近いゾ

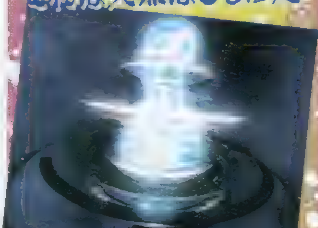
ジャンル	3D・STG	価格	未定
メーカー	アトラス	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

人類最後の兵器を操り、エイリアンを撃ちまくれ!!



『ガレオス』……新しいタイプのＳＴＧの登場だ。凸凹のある地形の上をホバータンクで疾走するという独特の設定により、従来の３Ｄ・ＳＴＧとはひと味違った臨場感あふれる操作感覚を実現させているのだ。しかも、プレイヤーは360°どの方向にでも向かうことが可能で、広大なフィールド上に点在する敵の拠点を、どこからでも攻めることができるのだ。攻略の自由度はきわめて高いぞ。３Ｄ・ＳＴＧファンにとって、目の離せない作品になりそうだ。

20XX年、それは突然はじまった…







STORY

20XX年、何の前触れもなく現れた１隻の宇宙船によって、巨大な起動要塞が地球に投下された。この要塞からは奇怪な宇宙生物が次々と生み出され、人類は絶滅の危機にまで瀕してしまう。異星人から地球を守るため、人類はこの状況のさなか、真空システムを搭載した新型兵器を開発し、決死の作戦を発動するのだった…。



奇怪な生物の前に人類は大ピンチ!!

▲▶ゲームのバックストーリーを語るビジュアルムービーは超美麗。プレイヤーのヤル気を存分に高めてくれるぞ。

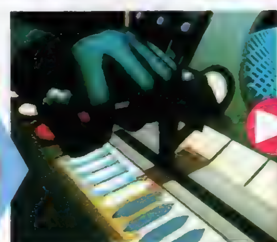
360°に広がる戦闘フィールド!!





▲▶フィールド上のいたるところに強敵が待ち受けている。どの方角から攻撃されるか分からないので、常に360°全方向に神経を集中させよう。

発進!!





▲▶キミを乗せた最新最後の兵器は、人類の存亡をかけた戦いへと立ち向かっていくのだ!!

ダライアス外伝

激アツの横スクロールSTGがPSに移植!
惑星ダライアスを救うため、シルバーホーク発進せよ!!

ジャンル	STG	価格	¥5,800予定
メーカー	ベック	対応周辺機器	なし
発売日	11月15日		

シューティングの名作『ダライアス外伝』が ついにPSに登場!



いまひとつ良質のＳＴＧに恵まれているとは言えないＰＳに、横スクロールＳＴＧ「ダライアス外伝」が登場！　魚介類をモチーフとした個性的なボスキャラなどによる独自の世界観とゲーム性の高さで、アーケードで大好評を博した名作ＳＴＧだ。自機シルバーホークは、ステージ中、決まった敵キャラを破壊すると出現するアイテムボールを取ることでパワーアップ。ピンチのときには緊急回避用のボムも用意されているので、ＳＴＧ初心者でも楽しめるゲームになっている。さらに、２人同時プレイも可能なのだ。

▲Ａゾーンのボス、ゴールデンオーガ。元になっているのは「オニキンメ」という魚だ。



▶Ａゾーンの後、上のルートを取るとこのＢゾーンへ突入する。広大な平原が戦いの舞台となるぞ。



▲５面は、ルート選択によってこのＬゾーンに来ることになる。惑星の衛星軌道上での戦いだ。



▲ラストステージのひとつ、Ｖゾーンは深海での戦い。ボスを倒しエンディングを見られるか!?

全部で28のステージと19体のボスがキミを待つ!

このゲームでは、各ステージのボスを倒すと、次に進むステージを２つのうちから選択することになる。ゲームは７ステージ構成なので、１度のプレイでは28ステージすべてを攻略することができないようになっている。しかも、最後に到達したステージによって、エンディングも異なるのだ。１つのエンディングを見ただけでは、「ダライアス外伝」は終わらないぞ。また、各ステージに登場するボスは、たとえ見た目が同じでも攻撃方法の異なるものなどがいて、同じ戦い方が通用しないなんてこともある。さらに各ステージに出現するパワーアップアイテムの数もそれぞれ違うので、例えば同じステージでも、通ってきたルートによって攻略法はいちいち変わってくるのだ。プレイする度に新たな発見のあるゲーム。「ダライアス外伝」は、長くプレイできるＳＴＧなのだ。

▼ボスの攻撃は強烈の一言。しかも、同じ姿をしていながら、違う攻撃をしてくるものまでいるのだ！





▲ステージの分岐はこのようになっている。すべてのステージを突破するまで、「ダラ外」は終わらない。

PSオリジナルのオープニングムービーが スゴイ!



シルバーホーク発進!

オープニングはＰＳオリジナル。非常に美麗なムービーで、戦い前の緊張感はますます高まるぞ!!

CLOCK TOWER2
クロックタワー２

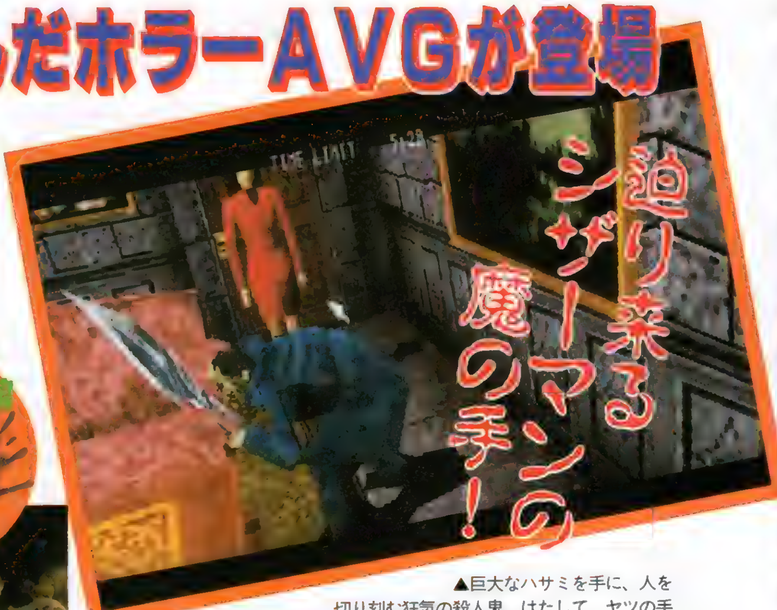
SFCで人気のホラーAVGの続編がPSで登場！ 今度はどんな恐怖が待ち受けているのか……!?

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード（３ブロック）
発売日	12月予定		

あの悪夢の夜がPSでよみがえる

SFCで話題を呼んだホラーAVGが登場

厳かにたたずむ洋館内に棲む狂気の殺人鬼と、１人の少女との命を懸けた戦い……。ＳＦＣで発売されたリアルタイムホラーＡＶＧ『クロックタワー』の続編が、フルポリゴン採用によってよりリアルに、そしてより恐怖感を増して、ＰＳに登場する。陰惨な殺戮を繰り返すシザーマンを、今度こそ本当に倒すことができるのか!?　真の恐怖が、今、再び幕を開けようとしている……。



▲巨大なハサミを手に、人を切り刻む狂気の殺人鬼。はたして、ヤツの手から逃れる術はあるのだろうか……？





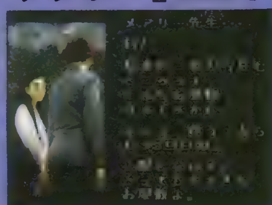
不気味な館

今回の舞台もまた不気味な洋館。ここではどんな惨劇が繰り広げられるだろうのか？

悪夢はまだ終わっていなかった。むしろ真の恐怖は、今始まるのかも知れない……。

チェックポイント　前作『クロックタワー』とは？

前作のＳＦＣ版は、人を巨大なハサミで切り刻む殺人鬼・シザーマンの棲む館におびき寄せられたジェニファーを操作し、この悪夢の館から無事脱出することが目的のリアルタイムＡＶＧ。このときシザーマンは死んだはずなのだが……？



▲この先に待つ恐怖には気づかず、クロックタワーへの道を歩む。



▲この直後、彼女たちは自分の直感が正しかったことを知ることになる。



◀早くも最初の犠牲者が。悪夢の始まりだ……!!

物語のキーパースンはこの２人！

前作も、ゲームの進め方によってストーリーはマルチに展開したが、今回はそれをさらにパワーアップさせ、ストーリーの途中で操作するキャラを変更することができるようになっているぞ。



前作からのヒロイン ジェニファー

▶15歳の美少女。クロックタワー事件の生還者で、本編の主人公。精神的にタフで逆境に強い。



ジェニファーの保護者 ヘレン

◀事件以降、ジェニファーを引き取って育てている。ゲームの進め方によっては彼女が主人公となる場合も。



簡単操作で戦慄のストーリーが楽しめる!

フルポリゴンのリアルタイムＡＶＧというと、操作の煩雑さから敬遠されがち。難しい操作に悪戦苦闘するあまりに現実に引き戻されてしまい、肝心のストーリーを楽しむことができなくなってしまうというのがその理由。だが、このゲームは画面内の決まったポイントをクリックすることで主人公が勝手にその場に適した行動をとってくれるというシステムになっている。このおかげで、まるでホラー映画を見ているかのような恐怖を味わいながら、「自分でゲームを進めている」ということを実感できるようになっているのだ。



▲周囲を細かくチェックすると、さまざまなモノを見つけられる。何かあるところではカーソルの形が変化するので、わかりやすいぞ。





▲壁に隠されたカギ穴にカギを使うと、隠し階段が出現。こんな風に、クリックポイントでアイテムを使う場合もあるのだ。

追いつめられてもあきらめるな!

例えばこんな風に、画面内のオブジェを使ってシザーマンを撃退することもできる。ピンチに陥っても、打開策は[illegible]てあきらめないことが大事だ。

R.S.I.システムで絶体絶命のピンチを切り抜けろ!

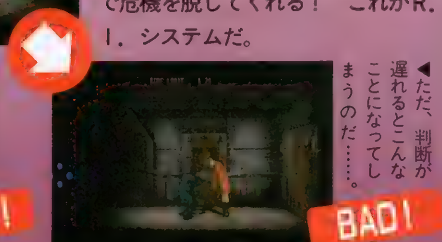
主人公が何らかのピンチに陥ったとき。甘んじて運命を受け入れるのも潔い気はするが、それじゃホラーは成り立たない。やはり最後まであがいてこそ華だ。というわけで、ピンチになったらボタンを連打しよう。こうすれば、火事場の馬鹿力で危機を脱してくれる！　これがR．S．I．システムだ。



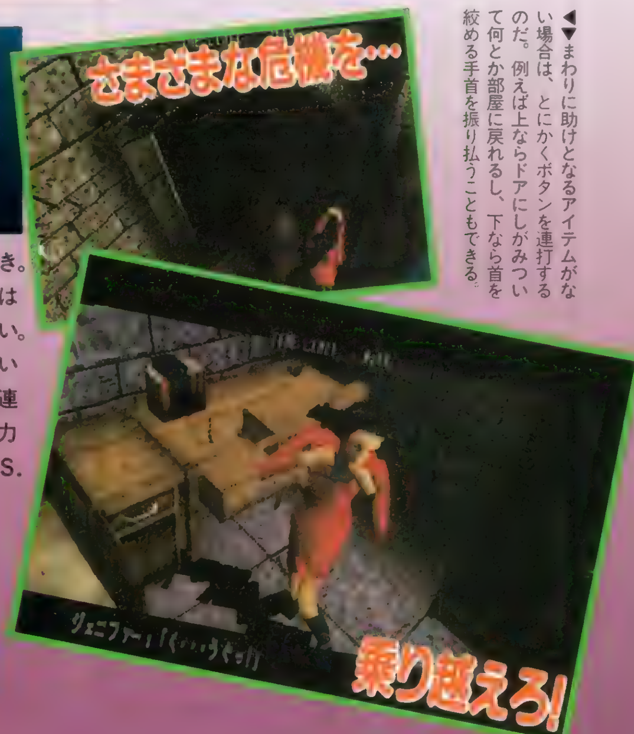
▶廊下でシザーマンと鉢合わせ！こんなときにもボタンを連打だ！



◀うまくすれば、撃退することも可能だ。



◀ただ、判断が遅れるとこんなことになってしまうのだ……。



◀▼まわりに助けとなるアイテムがない場合は、とにかくボタンを連打するのだ。例えば上ならドアにしがみついて何とか部屋に戻れるし、下なら首を絞める手首を振り払うこともできる。

ぐっすんぱらだいす

偉大な（?）トレジャーハンター“ぐっすん”が帰ってきた！
大人気PZG『ぐっすんおよよ』がACTになって登場だ!!

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	アイレム	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月22日予定		

今度のぐっすんは、世にも愉快なアクションなのだ〜



▲画面内の全ての敵を倒せばクリアだ。面クリア型ACTになっても頭を使うステージは多いぞ。

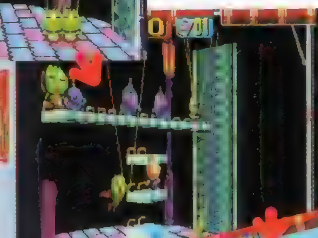
「なのだー！」と、あの脳天気な声でおなじみのぐっすんとおよよがＡＣＴになって帰ってきたぞ。今回はプレイヤーが直接ぐっすんたちを操り、爆弾を使って敵を倒してゆくのだ。おマヌケな敵やハチャメチャなノリはそのままに、楽しさだけがパワーアップ！

多彩なステージ演出



▶突如ステージののどかな背景が真っ黒に変わって……。

突然画面が反転したり左右にかたむいたり、ステージごとのテーマに沿って、画面全体に楽しい仕掛けが詰まっているぞ。



◀ぐりっと画面が回りだして大パニック！



▲左右が逆に（泣）。他にも上下逆などがあるぞ！

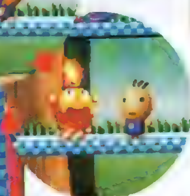
“ばくはつくん”を使うのだ！

ばくはつくんを爆発させたときの爆風が、唯一の攻撃手段なのだ。



◀眠っているばくはつくんを持ち上げて点火終了。





◀この爆風に触れると、敵も自分も死んでしまうぞ。

◀巻き込まれないように逃げろ！

こんなこともできるのだ！

おまるのようなアイテムを取れば空を飛ぶこともできるぞ。ほかにも、ばくはつくんやクラッカーを使って色々なことができるのだ。

踏む！



▶ばくはつくんは、踏んだり蹴ったり何か刺激を与えると目を覚まして、勝手に自爆してくれるのだ。

撃つ！



◀ぐっすんはクラッカーで敵を驚かして、少しの間マヒさせることもできるぞ。

投げる！



▶ばくはつくんを持ち上げて、敵めがけて放り投げるのだ！

ステージ&ストーリーなのだ〜



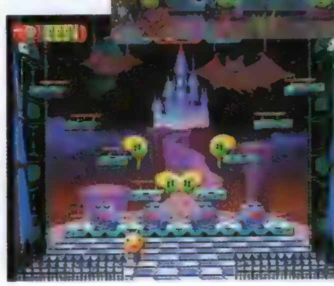
ぐっすんとおよよを記念してできあがったテーマパーク“ぐっすんぱらだいす”が、突如現れたかつての宿敵“よよ”たちに占領されてしまった。彼らの魔の手から“ぐっすんぱらだいす”を取り戻すために、ぐっすんたちは６つのアトラクションを駆けめぐるのだ。



▶海をモチーフにした“なのだシーワールド”だ。潜水艦の着ぐるみを着た“よよ”たちが魚雷で攻撃してくるぞ。



◀“なのだツアーズ”では、某遊園地の某アトラクションのように、画面全体が激しく動くぞ。映画のような背景はどれも迫力満点だ。



◀不気味な城のハリボテを背景にした“なのだミュージカル”。登場するのはみんな変なヤツばかり。

DESERTED ISLAND

デザーテッド　アイランド

リアルな３DCGとサウンドが大自然を演出する迫力のサバイバルライフSLG!!

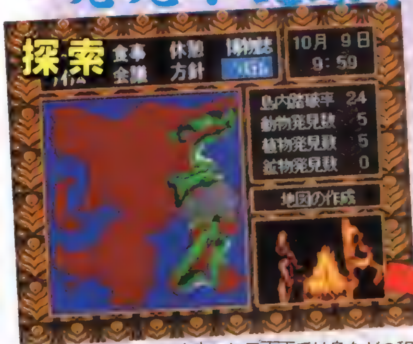
ジャンル	サバイバルSLG	価格	¥5.800
メーカー	KSS	対応周辺機器	メモリーカード（２ブロック）
発売日	11月予定		

無人島を舞台にしたサバイバルゲーム！

波の音を聞きながら砂浜を歩き、獣の声におびえつつ夜の森の奥深く分け入り、未知なるものを探り当てる…そんな興奮に満ちた冒険者の気分を味わえるのが『DESERTED ISLAND』だ。舞台は二十世紀初頭に発見された無人島。プレイヤーはこの島に派遣された探検隊となって島の調査を行い、秘められた数々の謎を解きあかすことが目的なのだ。国ごとに能力や装備が異なる日本、イギリス、アメリカ、ドイツの４カ国から探検隊を選んだら、島の探索を始めよう。ポリゴンで描かれたフィールドには雄大な自然が再現され、臨場感あふれる効果音がプレイヤーをひきつけて放さないぞ。ありきたりのＳＬＧに飽きたというキミにオススメだ。

▼発見！記録！博物誌の作成▼

探検のメインとなるのが、博物誌の作成だ。プレイヤーが島の各所で発見する動植物の情報は、隊員たちの調査の末に博物誌に記録される。また、発見の回数に応じて、隊員たちの能力値を上げることができるという"ボーナスポイント"が功績として与えられるぞ。つまり、博物誌が充実するほどに隊員の能力も上がるのだ。こうして発見を重ねるうちに島全体の奇妙な生態系が見えてくる!?

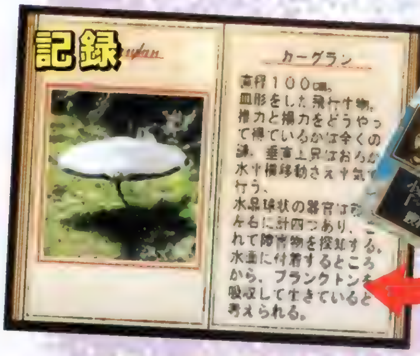


▲キャンプ画面では島をどの程度まで踏破したかが表示されるぞ。食料やランプの燃料を準備して、島の隅々まで調べつくすのだ！



◀聞き慣れない音のする方へと足を運ぶと、奇妙な生物と遭遇！　このように、探索することもできるぞ。

▼詳しい調査によって、この生物の生態が判明する。こうして博物誌に新たな１ページが加わるのだ。

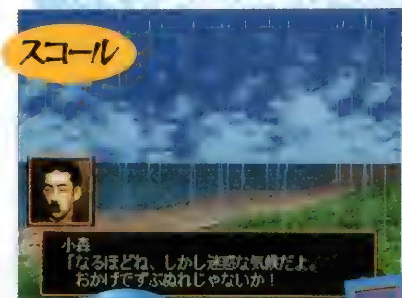




◀妙な生物に自分の目を疑う隊員。生き物を発見したときの反応も、国や隊員ごとに異なるのだ。

▼無人島の様々な姿▼

幾重にも流れる河や、迷路のように入りくんだ絶壁、視界を奪う嵐やスコールなど、島の様々な自然が探検隊の行く手を阻む。もし途中で食料やランプの燃料が尽きれば、ベースキャンプに戻るどころか生き抜くことさえ難しくなるぞ。プレイヤーが調査を打ち切って帰国すると、探索の成果に応じたエンディングが待っている。キミは島に秘められた謎の全てを解き明かすことができるかな？



◀スコールとは、南国特有の激しい通り雨だ。これでは全く身動きがとれない。



▲浜辺にそびえ立つ巨石には、謎の文字が刻まれていた。この文字は何を意味するのか？



▶島の中心部に位置する火口。今は噴火の気配はないが…。



◀突然！　探検隊に警告を発する謎の生物（?）。

アクシデント　危険に満ちた夜間調査

月明かりさえ届かない深夜の森。夜行性動物の生態を調べるには夜間の探索も欠かせない。しかし、ときにはこのように凶暴な猛獣に襲われることもあるのだ。こんなときには画面に銃の照準が表示されて射撃シーンになるぞ。



タイムボカンシリーズ
ボカンと一発!ドロンボー

あのタイムボカンシリーズが、縦スクロールSTGになった! ボカンと1発、ボヤッキーさんたちに直撃取材してきたぞ!?

ジャンル	STG	価格	¥5,800予定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P同時プレイ可能
発売日	11月予定		

ボヤッキーさん(悪役)にゲームの魅力を語ってもらう!



全国の女子高生のみなさん、…あと、ついでにDPS読者のみなさん、お待たせしましたぁ！　みーんなのアイドル、ボヤッキーちゃんよぉ。さぁて、いよいよタイムボカンからイタダキマンまでのにっくき歴代善玉たちを、縦スクロールSTGでケッチョンケッチョンにしてやるときが来たのよぉ。え？　それだけ善玉がいたら、逆にやられるんじゃないかって？　ふっふっふ、これだから素人は困るのよ。なんてったってこっちは歴代悪玉メカ6体＋オリジナルメカ3体＝計9体の大攻勢よっ（この中から1体を自機として選ぶのよ）。しかも2P同時プレイが可能っ！　これで負けるワケないじゃないの。ねぇ、ドロンジョ様？



撃ちまくるのよん!

▲にっくき善玉たちめ、今までのウラミをこのゲームで晴らしてやるわよぉー、「アラホラサッサー!!」。

敵はにっくき善玉よーん!



▲ダメージ制のSTGだから1発や2発くらったところで、へーキなの。さぁ、善玉ども覚悟しなさ〜っい！

メカの素だっ!

▼ズルイわよねぇ、メカの素よ。これで善玉のボスがパワーアップしちゃうのよ。正義の味方のクセにキタないわよねぇ。





▲あーあ、ヤッターマンお得意の「ビックリドッキリメカ」大行進よ。いつもは、これでやられてたけど……今度こそは返り討ちよん、ポチッとなっ。

ムービーも オリジナルよん

下のムービーは、なんとタツノコプロの製作よ。こんなムービーがゲーム中にたくさん入るのよん。



ドロンボーさんたち(やられ役)にオススメポイントを聞く!

ドロンジョのオススメ

細かい演出がウレシイわよぉ!

敵はもちろん、オブジェなんかも『タイムボカン』一色に染まっているのよ。当時のファンなら涙モノだわよぉ〜



◀あちこちのオブジェやザコキャラも、よぉ〜く見てみると…あらま、懐かしいわねぇ

ボヤッキーのオススメ

3体の悪玉メカが新登場よん!

ボクちゃんの天才的頭脳を生かしたオリジナルメカが3体も登場するのよぉん。ステージが進むと使用可能になるのよん。

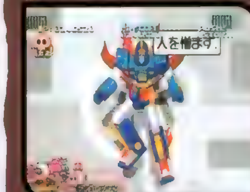


◀これはドロンジョ様のためにタツノコプロがデザインした「ドロンジョカー」よ。

トンズラーのオススメ

BGMも当時のままでんねん!

BGMも各TVシリーズのものを使ってまんねん。ウチら3人の声を担当する声優さんも昔と同じでんねん。ええ感じや。



◀ステージに合わせてBGM[illegible]に流れるんやわ これでウハハのハですねんっ

パソコンRPGのヒットメーカー、TGLの意欲作

TILK ～遠い海から来た少女

ジャンル	S・RPG
メーカー	TGL
発売日	97年1月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

戦略性の高いS・RPG登場

「ファーランドストーリー」や「ソードダンサー」など、パソコンで名作RPGを生み出したTGLが、PSでS・RPGを発売する。PSユーザーには「アドヴァンストV.G.」が印象深いTGLだが、実はRPGでも多くの実績をあげているメーカーなのだ。そのTGLの新作『TILK』は、少年たちの成長を描いた、あたたかい雰囲気いっぱいの物語。一般的なS・RPGの形式をとりつつ高さの概念を取り入れて戦略性を増したりと、新要素も数多く加えられている意欲作だ。


▲それぞれの敵キャラの状況を詳しく確認できる、便利な機能も用意されている。



▲ブーメランで攻撃！　敵を倒す戦法をいろいろと試してみるのも楽しい。


◀敵から囲まれてしまった場合など、かけひきが必要になったりもする。


▶画面下のステータス表示など、とてもユニークな感じ。「777」というのは何かな？

7人の男女が織り広げる半年間のキャンパスライフ

リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～

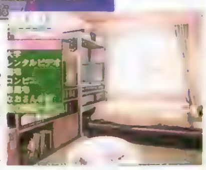
ジャンル	SLG
メーカー	リバーヒルソフト
発売日	未定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

大学生が主人公の恋愛SLG



▲主人公の理想の女性（？）、ヒロインの佐倉朋美。出会ったばかりのときにはつれないリアクションばかりなのだ。うまくおつき合いするには、当然それなりの努力が必要になる。


◀優等生でスポーツ万能の佐藤昴介。男友だちの中ではリーダー的な存在。


▶自室に戻った主人公。バイトと学業の両立は、なかなか忙しいぞ。

※「リフレイン ラブ」の画面写真は開発中のものです。


▶主題歌を歌うのは岩男潤子さん（CVとしても登場）。ファン必聴！

卒業を半年後に控えた7人の大学生たちの生活を描く恋愛SLG。主人公は、アルバイトに精を出したり、男友だちとの友情に気をつけたりしつつ、理想の女性を射止めなくてはならない。このゲームのメインとなっている要素は、主人公と他の6人との人間関係。女の子とばかり遊んでいたりすると、男友だちからの評判が落ちたりして、思わぬ結果になってしまうこともあるのだ。どんなエンディングが待っているのか、主人公たちの運命はキミしだいだ。

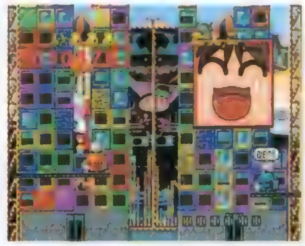
ふたつの爆弾をうまく配置して、大連鎖を起こせ!対戦型落ちモノPZGの新しいパターンなのだ

ビルクラッシュ

ジャンル	PZG
メーカー	翔泳社
発売日	10月25日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

慣れるとハマる、テク重視の一本

画面分割タイプの落ちモノPZGなのだが、フィールドはただ単に上から下に動くのではなく、左右にも動くという斬新な設定。プレイヤーは窓の空いているブロックに爆弾を投げ込み、同じ色のブロックが並んだときにその爆弾を起爆させれば、連鎖を起こすことができるのだ。ちょっと変わったシステムだが、慣れるとハマる作品だ。


◀落ちモノPZGにはつきものの、障害物も登場するぞ。

スカンクが主人公の正統派横スクロールACT登場 操作性が優れているので、超初心者にも楽しめるぞ

クーリースカンク

ジャンル	ACT
メーカー	ヴィジット
発売日	11月1日
価格	¥2,800
対応周辺機器	なし

6つのギアを使いこなすことが勝利の鍵

スノーボードの世界で大人気のキャラ「クーリー」がこのゲームの主人公。各面に用意されている"エアボード"や"パラグライダー"などのギアを使い、悪の軍団"BB軍団"を倒すのが目的だ。低価格ソフトながらもステージ数は全36面と、長く遊べて飽きのこない作りとなっている。また操作性が素直なので、ユーザーを問わず楽しめるぞ。


◀ギアを持ってないときは、スカンクらしく（？）、オナラで攻撃。

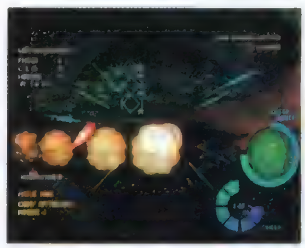
360度全方向への自由遊泳が可能! 8つの分岐するステージを選択し、任務を達成せよ

DEATH WING

ジャンル	3D・STG
メーカー	サイバーテック・デザイン
発売日	10月下旬予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	アナログジョイスティック

凝ったシステムがリアルな戦闘を演出する

宇宙空間を舞台にした3D・STG。計器類のデザインや敵編隊などの動きなどが、とことん練り込まれている力作だ。プレイヤーは分岐する8つのステージのうち、5つを選択して任務を完了させる。各ステージとも宇宙空間の壮大なスケールが感じられ、プレイするとSF映画の主人公になったような気分を味わうことができるぞ。


◀ホーミングレーザーで敵機を撃破！この爽快感がたまらない。

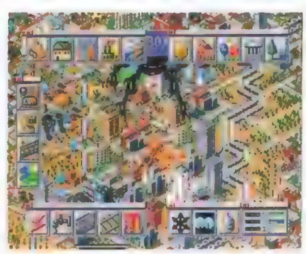
都市育成SLGの名作が、満を持してPSに登場 "3Dドライビングモード"も楽しめるぞ!

SimCity2000

ジャンル	SLG
メーカー	アートディンク
発売日	秋予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（2～8ブロック）

住みやすいシティを作るのが市長の使命

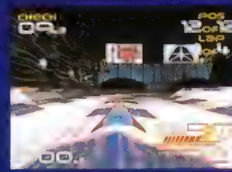
パソコンなどで大人気を誇ったビッグタイトルが、ついにPSに移植される。プレイヤーに与えられた使命は、市長となって市民が住みやすいシティを建設すること。PS版には、シティの中を車で走ることができる"3Dドライビングモード"が追加され、自分の作った街の中を見学して楽しむこともできる。

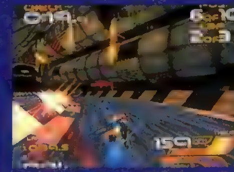

◀シナリオモードのアトランタ。宇宙人の攻撃にさらされている！

音速疾駆



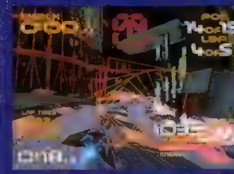




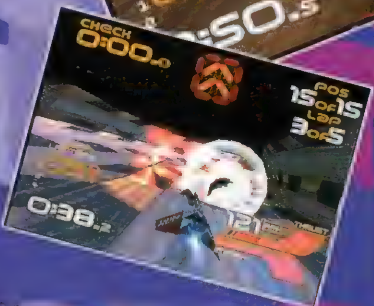




◀起伏に富んだ近未来的なコースが続く。ブレーキングとアクセルワークが勝利へのカギ







◀▼迫力のバトルシーン！ ウェポンの種類が増え、敵車とのバトルもより熾烈を極めるぞ

宙空浮遊



◀切り立った岩山の間を、猛スピードで疾駆する２台の反動力マシン。ヤミツキになる高速デッドヒートが繰り広げられていく

■SCEI ■11月８日発売
■¥5,800
■メモリーカード（１ブロック）

適度にミックスされた、爽快感と緊張感！
近未来型超高速浮遊RCG第２弾が登場!!

ワイプアウトXL



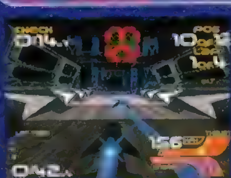




音速の反動力マシンが、近未来のサーキットを駆け抜ける…。前作「ワイプアウト」は近未来のサーキット「F3600グランプリ」の頂点を競い合うＲＣＧだったが、続編となる「ＸＬ」ではサーキットも、「F5000」にランクアップ！ また前作で好評だった、思わず身体が前後左右に動いてしまうような浮遊感覚やスリル満点のスピード感、美麗なグラフィックなど様々な点に磨きがかけられているのだ。しかもそれだけではなく、新システムとして「ダメージ制」やダメージ回復の「ピット」「マシンの性能表示」などが加わってより充実したレースが堪能できるぞ!!









CHECK-1 新要素ダメージ制とピット

新要素である「ダメージ制」。敵に攻撃されたり壁に激突したときのダメージは、下の写真のピンク色のゲージで示される。また各コースにはダメージを回復するピットが設けられている。



CHECK-2 マシンの性能がより明確に表示される

「XL」では、棒グラフによる各マシンの性能表示が追加され、マシンを選択する際、ひとめ見ただけでどんなタイプのマシンか見わけやすくなっている。さらに、マシン数もグーンと増えているぞ。



名作「カリオストロの城」が、PSでよみがえる!

ルパン三世 カリオストロの城 ―再会―

ジャンル	AVG
メーカー	アスミック／東北新社
発売日	97年1月10日
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

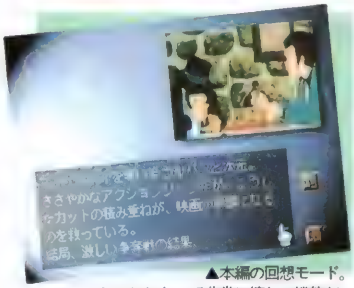
カリオストロに新たな陰謀が



▲CGで再現されたカリオストロ公国の街並み。美しいグラフィックにはぜひ注目したい。



▼映画でルパンと次元がスパゲッティ争奪戦を繰り広げたレストラン。細かい部分まで再現されている。



▲本編の回想モード。ファンにとって非常に嬉しい機能だ。

名作アニメ「ルパン三世 カリオストロの城」が、PSのオリジナルゲームとしてよみがえる。ゲームの舞台は、「カリオストロの城」のエンディングから数年後、平和が訪れた(かのように見える)カリオストロ公国。プレイヤーはカリオストロ公国を訪れた観光客という設定で、公国に新たに巻き起こる事件を解明していく。このソフトには、映画本編の回想モードなど、ファンにとって絶対に見逃せない機能も用意されているぞ。

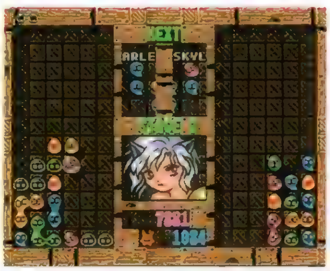
「ぷよぷよ通」がついにPSにも登場!
アルルの元気な叫び声がまた聞けちゃうぞ

ぷよぷよ通 決定盤

ジャンル	PZG
メーカー	コンパイル
発売日	11月15日
価格	¥4,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

ファイヤー! ぷよを積んで敵を倒せ!

スーパーファミコンやサターンなどで大人気の『ぷよぷよ通』が、ついにPSにも移植される。PS版のタイトルは『ぷよぷよ通 決定盤』。基本的なゲームシステムは他機種で発売されているものと同じだが、主人公のアルルをはじめ、マスコット的存在のカーバンクル、そして、敵キャラのハーピーやトリオ・ザ・バンシーなど、おなじみのキャラクターにPSで会えるようになるのはうれしい。ステージ開始前の、アルルと敵キャラとの漫才(?)も、存分に楽しむことができるぞ。落ちモノPZGの定番ソフトともいえる『ぷよぷよ』シリーズの新作だけに、ぜひともチェックしておきたい、注目の1本だ。



▲基本的なゲームシステムは他機種で発売されているものと同じだ。



◀モード選択画面には、カーバンクルが登場する。

▶アルルと敵キャラの漫才(?)は、やっぱり面白い。



▶アルル、そして敵キャラ。おなじみの顔ぶれがそろっている。

ルアーをうまく使いこなすことがポイント
新たなアクションも追加された、ユニークなACT

海腹川背・旬

ジャンル	ACT
メーカー	エクシングエンタテイメント
発売日	96年年内
価格	未定
対応周辺機器	なし

ルアーを駆使してどんどん突き進め!

スーパーファミコンで発売され、人気ソフトとなった『海腹川背』の続編。ルアー(釣りに使う道具)を駆使して進んでいくというユニークなゲームシステムはそのままに、『旬』では、壁のよじ登りなどの新たなアクションが追加されている。トラップやアイテムの種類も増え、前作よりもいっそう面白みが増しているぞ。



◀ルアーを使いこなして進んでいくのが、このゲームの特徴。

※「海腹川背・旬」の画面写真は開発中のものです。

アーケードの人気作品をもとにしたPZG
PS版ではオリジナルの新システムも追加!

シルエット☆ストーリィズ

ジャンル	PZG
メーカー	KANEKO
発売日	9月27日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

敵の攻撃をかわし、どんどん囲め!

敵の攻撃をかわしつつシルエットを囲み、自分のエリアを広げていくというアーケード版『ギャルズパニック』のゲームシステムを基本に、「お告げシステム」など、PS版オリジナルのシステムを追加したソフト。ビジュアルも一新されており、『ギャルズパニック』をプレイしたことのある人でも楽しめる内容に仕上がっているぞ。



◀囲んだ部分は、隠されたグラフィックが見えるようになる。

NOW ON SALE

PSに秋の新作ラッシュ チェックするのが大変だ

9月27日～10月10日

今号から次号までの間に発売されるソフトをまとめて紹介しちゃうこのコーナー。まず、9月27日に発売されるソフトは、『ギャロップレーサー』『おーちゃんのお絵かきロジック2』『黒ノ十三』『東京SHADOW』『王宮の秘宝 テンション』『シルエット☆ストーリィズ』『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』『マッハGoGoGo』『ぷくんパ』『ウェディングピーチ ドキドキお色直し』『Turf Wind '96 ～武豊 競争馬育成ゲーム』『リターン・トゥ・ゾーク』『伝説のオウガバトル』『パワーレンジャーピンボール』『INTERNATIONAL MOTO-X』『炎の15種目 アトランタ オリンピック』の16タイトル。そして、10月4日にも、『アサルト リグス』『ウイニングポスト2』『すらいムしよう!』『Air Assault』『サイキックフォース』『スペクトラルタワー』『あれ!も これ?も 桃太郎』『C1 CIRCUIT』『くるくるトゥインクル』『水滸伝・天命の誓い』『CRITICOM』『FINALIST』『クレイジー・イワン』『ローンソルジャー』『カオス コントロール』『アンジェリークSpecial プレミアムBOX』の16タイトルが発売される。さらに、10月10日には、『続ぐっすんおよよ』『結婚』『ヒロイン・ドリーム』『フィッシュ・アイズ』の4タイトルが発売。なんと、計36タイトル! 注目ソフトは『伝説のオウガバトル』。秋の夜長に最適な、大作SLGだ。



◀キャラがかわいい『くるくるトゥインクル』

総本数	36本
総購入価格	211,360円

NEXT WAVE?

ネクストウェイヴ？

あの熱く激しい(?)ドタバタチェイスがPSで繰り広げられる!!

今回のピックアップソフト

キッドクラウンのクレイジーチェイス2
L♡VE L♡VE ハニー争奪戦

SFCで登場した、あのコミカルACTが、2年の沈黙を破り、強力にパワーアップしてPSに登場！ PSが持つハードとしてのパワーを最大限に生かし、さらにコミカルでクレイジーな作品になりそうだぞ。期待大!!

※ステージ画面はすべてSFC版のものです。

■ケムコ ■12月20日発売予定 □¥5,800



ダーティ・ジョー（CV:高乃麗）
宇宙海賊の親分。今回はハニーちゃんのチュー目当てでがんばる……。がんばるんだけど……。

キッドクラウン（CV:高山みなみ）
前作からの主人公。ドジなヤツだけど、ハニーちゃんのためならどこまでも走り続ける!!

前作『キッドクラウンのクレイジーチェイス』とは？

前作（シリーズ第1作目）は、一昨年の秋にSFCで登場。斜め視点で斜めスクロールという画期的なシステムが、とても話題になったのだ。また、ステージ中にたくさん用意されている仕掛けやアイテム、主人公・キッドのコミカルなアクションなども超魅力的なゲームだった。さてPS版は？



◀ステージ中に設置されたいろんな仕掛けをかわしながら、ゴールを目指すのだ。

PS版『クレイジーチェイス2』注目の4大ポイント!!

CHECK! ステージ数が大幅に増えた!

ＳＦＣ版は、全部で５ステージとちょっと物足りない感じがしたんだけど、驚くなかれ、ＰＳ版はなんと16ステージもあるのだ。それぞれ、遊びごたえも十分なものになっているとのこと。ワクワク。



CHECK! 仕掛けやトラップもりだくさん!

ステージ中に用意される仕掛けやトラップも、ステージ数に負けないくらい大量に増加されるぞ。前作をプレイした人でも、ＰＳ版から登場する新しい仕掛けの数々に、驚かされること間違いなし!!



CHECK! 対戦プレイも可能になった!

なんと今回のＰＳ版では、対戦プレイも可能になっちゃうのだ。選択できるのは、前作の主人公のキッドと、ライバルのダーティ・ジョー。友だちとの激しい（？）チェイスは盛り上がりそうだね。



CHECK! 演出面もさらにパワーアップ!

このゲームの最大の魅力は、コミカルなキャラたちのにぎやかなリアクションにあると言っていい。今回のＰＳ版では、そのバリエーションがさらに豊富になっているのだ。声の演出も要チェックだぞ。



スピーディーでクレイジーなコミカルACTなのだ!!

ＳＦＣ版の続編としてＰＳに登場する、この『キッドクラウンのクレイジーチェイス２』は、基本的なシステムはそのままだけど、あらゆる面でパワーアップがなされた究極の〝２作目〟なのだ。上で挙げている４つのポイントの他にも、オリジナルムービーが収録されてたり、人気の声優さんたちがキャスティングされていたりと、その魅力は挙げていたらキリがないほど。発売が待ち遠しいよね。



◀ＰＳ版はオリジナルのムービーもある。しかもキャストは超豪華だぞ。



▼彼女はクラウン惑星みんなの人気者。わがままなんだけどね。そんなところもカワイイのだ。

お姫さまの気まぐれにより惑星周回障害物レース開幕!!

STORY

前作のドタバタ救出劇から早くも月日は流れ、相も変わらず平和で退屈な日々が続くクラウン島。そんな中にあって、お姫様のハニーちゃんは退屈で退屈でもう死にそう…。

そこで彼女が思いついたのが、〝惑星周回障害物レース〟。優勝者には、賞金500万ルピーと、ハニーちゃんの熱いチューが贈られる!!　それを聞いたキッドとジョーは、苦難に満ちた予選を死にものぐるいで勝ち上がり、ついに決勝へと……。



プリンセス・ハニー（CV:水谷優子）

クラウン惑星の王女様。彼女のわがままでレース開催へ……。実はジョーがキライらしい。

電撃 RANKING STATION

【ランキングステーション】

▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 8月26日〜9月8日

今回は「アッ！」と驚く新登場タイトルが売り上げ第1位を獲得した。ひさしぶりに、PSらしい快挙だと思うぞ!!

売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	-	COOL BOARDERS ウェップシステム/8月30日/SPG/26571
2	-	スマッシュコート ナムコ/9月6日/SPG/15707
3	-	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 SNK/8月30日/対戦ACT/13502
4	3	ワールドスタジアムEX ナムコ/7月26日/SPG/11821
5	1	ストリートファイターZERO 2 カプコン/8月9日/対戦ACT/9226
6	4	アークザラッド SCE/7月12日/BEST/8167
7	2	TOBAL No. 1 スクウェア/8月2日/対戦ACT/7411
8	6	バイオハザード カプコン/3月22日/AVG/6686
9	5	ポポロクロイス物語 SCE/7月12日/RPG/6565
10	7	Fighting Illusion〜K-1 GRANDPRIX〜 エクシングエンタテイメント/8月9日/SPG/3819
11	12	闘神伝2 plus タカラ/8月9日/BEST/3852
12	15	OverBlood(オーバーブラッド) リバーヒルソフト/8月2日/AVG/3626
13	8	刻命館 テクモ/7月26日/SLG/3507
14	10	鉄拳2 ナムコ/3月29日/対戦ACT/3430
15	-	リッジレーサー ナムコ/7月18日/BEST/2927
16	17	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 SNK/6月28日/対戦ACT/2555
17	13	エースコンバット ナムコ/8月9日/BEST/2192
18	19	チョロQ タカラ/3月22日/RCG/2151
19	9	ハイパーオリンピック イン アトランタ コナミ/6月28日/SPG/2127
20	14	BOXER'S ROAD NEW/8月9日/BEST/1888

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	1	ファイナルファンタジーVII スクウェア/12月予定/RPG/6892
2	3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま コナミ/9月27日/PZG/5490
3	5	女神異聞録ペルソナ アトラス/9月20日(発売中)/RPG/2789
4	2	新スーパーロボット大戦 バンプレスト/12月予定/S・RPG/2443
5	6	エターナルメロディ メディアワークス/11月予定/SLG/2118
6	16	バイオハザード2 カプコン/未定/AVG/1417
7	4	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア/春予定/S・RPG/1352
8	9	天地無用!登校無用 エクシングエンタテイメント/9月13日(発売中)/AVG/1189
9	8	同級生2 バンプレスト/12月予定/AVG/1140
10	12	アークザラッドII SCE/11月1日/S・RPG/1026
11	7	サガ フロンティア スクウェア/春予定/RPG/977
12	13	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 SNK/発売中/対戦ACT/814
13	-	サイキックフォース タイトー/10月4日/対戦ACT/785
14	-	NOëL 2(仮) パイオニアLDC/未定/???/700
15	-	スマッシュコート ナムコ/9月6日(発売中)/SPG/602
16	14	はるかぜ戦隊Vフォース ビング/11月15日/SLG/537
17	15	プリンセスメーカー ゆめみる妖精 SCE/冬予定/SLG/488
18	-	にとうしんでん タカラ/9月20日(発売中)/対戦ACT/439
19	-	ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜 コナミ/10月25日/S・RPG/374
20	-	スーパーパズルファイターII X カプコン/未定/PZG/325

読者人気TOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	1	ときめきメモリアル〜forever with you〜 コナミ/95年10月13日/SLG/3278
2	2	バイオハザード カプコン/3月22日/AVG/2064
3	3	鉄拳2 ナムコ/3月29日/対戦ACT/1691
4	4	Noël(ノエル) パイオニアLDC/7月26日/ETC/1404
5	7	ストリートファイターZERO 2 カプコン/8月9日/対戦ACT/1394
6	6	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト/1月26日/S・RPG/1317
7	5	TOBAL No. 1 スクウェア/8月2日/対戦ACT/1276
8	16	ときめきメモリアル〜プライベートコレクション〜 コナミ/4月26日/ETC/1045
9	-	リッジレーサー レボリューション ナムコ/95年12月3日/RCG/956
10	-	ストリートファイターZERO カプコン/95年12月22日/対戦ACT/839
11	10	ウィザーズハーモニー アークシステムワークス/95年12月29日/SLG/789
12	11	アークザラッド SCE/95年6月30日/S・RPG/621
13	8	幻想水滸伝 コナミ/95年12月15日/RPG/554
14	15	KING'S FIELD III フロム・ソフトウェア/6月21日/RPG/453
15	9	ポポロクロイス物語 SCE/7月12日/RPG/403
16	18	リッジレーサー ナムコ/94年12月3日/RCG/352
17	14	エースコンバット ナムコ/95年6月30日/STG/302
18	12	メルティランサー 銀河少女警察2086 イマジニア/3月22日/SLG/252
19	13	あすか120%スペシャルBURNING Fest. ファミリーソフト/3月28日/対戦ACT/218
20	20	刻命館 テクモ/7月26日/SLG/188

移植希望TOP20

順位	前回順位	ソフト名	順位	前回順位	ソフト名
1	3	ドラゴンクエストシリーズ	11	13	ダンジョンズ&ドラゴンズ2
2	2	スレイヤーズ	12	11	レイブレーサー
3	7	下級生	13	-	ラングリッサーシリーズ
4	1	テイルズ・オブ・ファンタジア	14	-	サクラ大戦
5	4	新世紀エヴァンゲリオン	15	10	魔導物語シリーズ
6	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	16	-	天外魔境シリーズ
7	6	魔装機神	17	12	真・女神転生シリーズ
8	-	聖剣伝説シリーズ	18	15	バーチャファイターシリーズ
9	20	女神天国	19	-	エーベルージュ
10	9	ファイアーエムブレムシリーズ	20	-	X-MEN VS STREET FIGHTER

ランキング・チェック!!

今回、見事売り上げランキング第1位に輝いたのはPS初のスノボ・ゲーム、『クールボーダーズ』だ。売り上げ、前評判、読者人気、いずれのランキングもなんとなく予想できるタイトルが上位を占めていた昨今、この快挙には、清々しい感動すら覚えてしまったほどだ。もともと「SPGは意外に強い」という定説はあったPSだが、大御所SPG(発売日が不利だったか)に人気の対戦格闘シリーズを押さえての堂々1位である。次回以降のチャートアクションに注目したい。また、それに引かれたのか、前評判にも「化けそうな」初登場タイトルがみられた。完成度の高さが話題を集めている『サイキックフォース』(13位)、コナミ入魂のS・RPG『ヴァンダルハーツ』(19位)あたりが、発売日を目前に控えてどのような動きを見せてくれるか楽しみなところだ。 いずれのランキングでも、新しいタイトルがガンバッてくれるのは、PSシーンの活性化にとって最も重要なことだろう。年末に向けて、「PSはタイトル数ばっかり多くて…」などと言われぬように、第2、第3の『クールボーダーズ』登場に期待したい。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回は、現在アーケードで大人気を博している「子育てクイズ マイエンジェル」の移植化計画。やっぱPSでも子育てしときませんと……って、なぜ? ねぇねぇ? いいんです。育てるの。

クイズをやって、ハワイ…いや、子育てしよう!『子育てクイズ マイエンジェル』でね

いきなりですが、ここで問題です。現在、アーケードで大人気のクイズゲームは、いったいなんでしょう? 正解は、『子育てクイズ マイエンジェル』でしたぁ! 今回、クイズゲームの移植化計画なんでクイズで始めてみました。

では本題です。このゲームは発売元であるナムコさん曰く……美少女オ○ク、カップル、清い交際中の中高生、新婚夫婦、子育てに失敗した夫婦、子育て中の人たち…こんな幅広い客層にウケるゲームです(笑)。ここは、ぜひともPSに移植してもらいませんと。そうですよねぇ?



▲ゲーセンでは、このタイトル画面を目印に探しましょう。ちなみに女性は、成長した娘の姿……の1つと想像されます(仮)。

クイズによる子育てのススメ

どうして「子育てクイズ」がアーケードでウケるのか? ゲームの紹介を交えて、それを考えていきましょう。

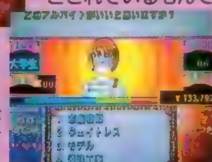
「マイエンジェル」は、プレイヤーがパパ(1P)かママ(2P)となり、娘を25歳までクイズで育てるゲームです。基本のゲーム進行は、パパ(ママ)がクイズに正解すると、「わんぱく」「お色気」などの、なんらかのパラメータが変わり、娘の性格が変わっていくというもの。また、娘の性格はクイズだけでなく、ゲーム中に起きるイベントの選択でも変わっていきます。

さて普通、テレビゲームのクイズというと、「自然科学」とか「歴史」などのジャンル分けがキチンとされているもんですが、このゲームはチト違います。なんと、「さわやかな問題」「なれなれしい問題」など、なんともアバウトなジャンル分けがされているのです。それにしても「さわやかな問題」とは、いったい? …なにがどうさわやかなのか皆目見当がつきませんが、ナムコさんがそういうのなら、そうなのでしょう。深く考えないことにします。約束です。

それはそれとして、重要なのが、ゲームの核となる子育てでしょう。やっぱ。なんといっても、このゲーム、ただクイズに答えるだけでは、自分の理想の娘には育ちませんし。娘が成長してきたら、イベントで進学する学校やアルバイトを決めてやるのもパパ(ママ)なのですから、責任は重大なのです。いや、ホント。


▶クイズの答えによって、娘のパラメータが変化します。


▲ゲーム中には、イベントで娘の成長過程が見られるようになってます。


▶娘も成長すると、アルバイトをするように。どのアルバイトをさせましょう。

もしもPSになったら…

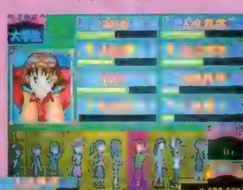
もしも『マイエンジェル』が、PSになったとしたら、いったいどのような仕様変更が考えられるでしょうか? 大考察するのです。

これを書くにあたって、そこら辺にゴロゴロしているマイエンジェラー(1日1回『マイエンジェル』をやらないと死んでしまう人たちの総称)に、「もしもPSになったら、どういうふうにしてほしいですか?」と聞いてまわりました。その結果、1位は「もうちょっと娘の成長の仕方にバリエーションを持たせてほしい」というもの。続けて2位は「問題数を増やしてほしい」、3位は、「どの解答で、このパラメータが上がるというのを明確にしてほしい」……と、こんなカンジです。

まあ、1位と2位は、カンタンに解決する問題でしょう。なんといっても、PSはCDという大容量メディアを持っていますし。それよりも、問題なのは3位。これは切実な問題です。というのも、このゲームでは自分の理想の娘に育てるために、正確な答えを知っている問題でも、答えてしまうと娘のパラメータが変わってしまうから答えない。…なんてことが、多々あるのです。もちろん、答えないと解答できる回数が減っていくので、いつかはゲームオーバー…。くやしいので、またお金をつぎ込んでしまう……これにより、プレイヤーによっては、まさに湯水のようにお金が減っていってしまうのです。いくら家庭用とはいえ、このシステムをそのまま移植するのはどうかと思うのですが…。せめて「この問題に答えると、このパラメータに影響しますよ」くらいは出るようになっても問題はないのでは? そう思いませんか? ねぇ。



◀なぜフランケンと答えると「わんぱく UP」なんでしょう? ちと不思議です。


▲娘もスクスク育って18歳になりました。大学生で、お年頃ってカンジなのです。

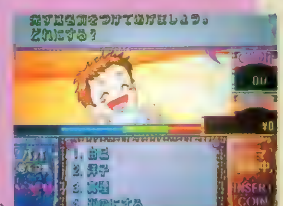

◀子は親の鏡。どういうふうに育っても、そう考えれば……ですよね?

そして移植の可能性は?

はたして『マイエンジェル』はPSで発売されるのでしょうか? ㈱ナムコ・御所脇氏にコメントをいただきました。

「このゲームを見て最初に思ったのが、家庭用でもイケるなということです。ジャンルとして新しいものですし、ゲームへ深く、のめり込ませる要素が多いからです。例えば、マルチな展開で奥が深く何度もプレイしてしまったり、途中のイベントがおもしろいなどなどあります。つまり、これらの要素が、すべての客層に業務用でヒットしている要因でしょう」

は、はぁ、そうですよねぇ……それで移植化の話は(笑)? まあ、今後に期待ってコトで! 期待していいですよね?


▲ぜひぜひPSでも、「マイエンジェル」をプレイしたいですよね。ナムコさんっ、ここは1つ!



▲そうですっ。ですから、PSでも子育てしませんと。そうでしょう? ねぇ? お客さ〜んっ!

ハガキをください

オッス! オラ悟空。…すみません、ウソつきました。移植化担当です。このページでは、ハガキを随時、ずずずぃっと募集しております。なぜなら、ある程度、移植化希望のハガキが揃ったら(1,000枚単位)、メーカーさんに「こんな移植希望のハガキが来てるんだから、移植してよー」とハガキを見せびらかし……いえ、持っていって直訴するためです。当方、移植化の実績でしたら他誌に負けませんっ。決して負けないのですっ! …きっと。イラストハガキは、P.116の4色奴隷のコーナーをご覧ください。ね❤

PSから一般情報までの早耳ニュースページ

[Vol.31]

電撃 NewsStation

第34回アミューズメントマシンショー

アーケード

おなじみのAMショーは今年も大盛況！ 対戦ACTに期待の注目作が目立ったぞ

9月14日、千葉・幕張メッセにて最新のアーケードゲームの展示会「第34回アミューズメントマシンショー」が行われた。超話題作「バーチャファイター3」（セガ）と競うように、多くのメーカーが最新の対戦ACTを発表していたのが今年の特徴だ。下の3作品の他にも『ストリートファイターⅢ』をビデオ展示したカプコン、『サムスピ』最新作を出展したSNK、初の3D対戦格闘を出展したテクモなどがその典型。この他、超人気STGの最新作「Gダライアス」（タイトー／ビデオ出展）も話題だったぞ。



DEAD OR ALIVE

▲テクモ初の3D対戦ACT。ホールド（相手の攻撃をつかむ）ボタンの使い方が、対戦時の重要なポイントになりそうだ。操作性、グラフィックもGOOD!!

サムライスピリッツ
—天草降臨—

▼早くもシリーズ最新作登場！「〜斬紅郎無双剣」や「K.O.F'96」の流れからすると、PSへの移植は間違いない!?

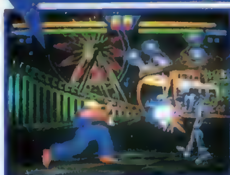




▲一般公開日が1日だけというのが少し残念だったけど、各メーカーの展示ゲームは超充実!! そのすべてがPSに移植されることを祈りましょう。

超期待のカプコン3作品

▶※画面は開発中のものです。



ストリートファイターEX

▲「SF」が3Dになって登場！ もちろん、あの「波動拳」も、3Dで繰り出されるのだ。スッゴイ迫力だったぞ。



WAR ZARD
—ウォーザード—

▲キャラの動き、グラフィックは、あの「ヴァンパイア」シリーズより上、という声もあった。大ヒットの予感……。



X-MEN VS. STREET FIGHTER

▲キャラ2人対2人の「ヴァリアブルヒーローバトル」が大好評！ 合体攻撃もバラエティに富んでいたぞ。

NOëL

CD

ちょっとクールで人見知りな女の子 佐野倉恵壬の魅力がいっぱいなのだ



▲「明日の記憶 featuring emi sanokura from NOëL」 ◎価格：¥3,000(税込)／発売元：パイオニアLDC

美少女ゲームファンに大人気、あの「NOëL」のミュージックCDが発売されているぞ。超人気声優の岩男潤子さんが演じている、ちょっぴり影のある少女、「佐野倉恵壬（えみ）」をフィーチャーしたというイメージアルバムなのだ。岩男さんのオリジナルの新曲が4曲に、「岡野由香」役が好評の飯塚雅弓さんの新曲、さらにその他にもゲームのBGMなどが収録されているという、まさに〝ノエラー(？)〟必携のCDになっている。これを聴きながら、『〜2』の発売を楽しく待とう。左のジャケットが目印なのえる♥

スターグラディエイター

プレゼント

25,000名に「デモムービーCD-ROM」が当たる!!



多彩な新システムが話題の対戦ACT『スターグラディエイター』。この作品のデモムービーが入った映像体験CD-ROMを、応募者先着25,000名にプレゼントするという大規模なキャンペーンが行われているぞ。希望者は官製ハガキに、住所、氏名、年齢、学年（職業）、電話番号を記入の上、〒530大阪市北区天神橋3-6-22-401 スタグラキャンペーン事務局まで送ろう。このCD-ROM、プレイはできないが、『スタグラ』の魅力を伝えるには十分すぎるほどのド迫力映像が収録されているとのこと。〝先着〟なので、とにかく急いで送ろう!!



▲アーケードから、いよいよPSに移植されるカプコン自信作。そのムービーの出来やいかに？
◎お問い合わせ：TEL.06-358-7115（事務局）

SCE 新作発表会

海外でも大きな話題を呼んだ2作品の続編と新作1本を発表

SCEの新作発表会が、8月29日、東京・六本木ヴェルファーレで行われた。発表された3本のRCGは、いずれもイギリスの有力開発メーカー、シグノシスの手により開発されたものだ。「それぞれの作品に対して掲げた壮大なる目標は、すべてクリアしました」というシグノシス代表、イアン・グリーブ氏の言葉通り、3本とも完成度は非常に高い。これにSCEが協力するのだから大いに期待できそうだ。



◀大規模な発表パーティ。シグノシスとSCEの強力タッグには、今後も注目の必要あり。

これが発表された↓注目の3タイトル!



WIPEOUT XL
ワイプアウト・エクセル

反重力を利用した超高速マシンで競うという、未来感覚のRCG。前作で高い評価を受けたグラフィック、ゲーム性は大幅にグレードアップしている。(11月上旬発売予定)

Formula1
フォーミュラ・ワン



チーム、スポンサー、サーキット場にいたるまで、レース界の最高峰F1を忠実に再現! F1のすべてを完全体験できるグランプリモードも魅力だ。(12月上旬発売予定)



DESTRUCTION DERBY 2
テストラクション・ダービー2

"敵車を破壊しながらレースする"という画期的なコンセプトが話題となったRCGが、強力にパワーアップして帰ってくる。破壊シーンもさらにリアルになった。('97年2月上旬発売予定)

スクウェア 技術者育成

画期的なアルバイト制度により未来のCG技術者を大量育成!

おなじみスクウェアが、働きながらCGの技術を学ばせていくという画期的なアルバイト制度を確立したぞ。その対象となっているのは、フリーターや学生で、採用枠は常時50人。採用者全員に専用のワークステーションが与えられ、バイトとして簡単な作業をやっていくと同時に、ソフトメーカーより派遣された講師が基礎からCGの技術を教えてくれるというウレシイ制度なのだ。しかもそれだけじゃないぞ! 才能があると認められた人は、なんと正社員として採用されちゃうのだ!! 今年1月から実験的に開始されたこの夢の制度、すでに20人ほどが正社員として採用される予定とのことだ。





◀▲キミの手で「FF」をデザインする日が来るかも? このアルバイトは、今後も50人の定員が割れしだい、求人情報誌などで募集されていく予定だ。ヤル気のある人なら、まったくの素人でも採用可らしいぞ。

ネットやろうぜ プロジェクト

「ネットやろうぜ」が専門学校にも展開!!

個人クリエーターを支援するというSCEの実験プロジェクト「ネットやろうぜ」が、ゲーム系専門学校へも展開されてゆくことが発表された。PSソフトが開発できる"スタータキット"を各学校に販売し、授業での使用やネット活動などを推し進めてゆくというもの。導入が決まっているのは、東京テクニカルカレッジ(0425-74-0214)と新潟コンピュータ専門学校(025-241-1123)。PSソフトを作る授業なんて、すっごく楽しそうだよね。「ネットやろうぜ」をよく知らない人は、下にアクセスしてみてね。

[URL] http://www.scei.co.jp

エターナルメロディ CD&ラジオ

話題の育成SLGがラジオに!CDに!!

女の子たちと冒険の旅に出るという育成SLG「エターナルメロディ」が、早くもラジオやCDへと展開されていくぞ! 今後も広がってゆくこの「エタメロ」ワールドを、いろんなメディアで思いっきり堪能しちゃおう。



●サウンドトラック

ゲームのBGMを特別にアレンジし直したという、ファン必携盤なのだ。 ■発売日:10月18日 ■価格:¥2,500 ■発売元:ポニーキャニオン

●ラジオドラマ

毎週次回予告が2種類あり、リスナーの希望の多い方を放送していくという新システム。 ■11月10日より毎週日曜日25:00~(TBSラジオ)

●ドラマCD

ラジオ未放送分も収録されているので、2種類のストーリーが楽しめる。 ■発売日:12月4日 ■価格:¥2,500 ■発売元:ポニーキャニオン

▶▶▶POWERチェック!!

「PSエキスポ'96~'97」は11月2日~4日まで開催!!

PS期待の最新ゲームの数々が、ドドドッと一挙に展示される注目のイベント「PlayStation EXPO '96-'97」が、11月2日から4日までの3日間(関係者招待日は11月1日)、千葉・幕張メッセにて開催されることが決定した。当然だけど、PSのファンに限定したイベントなので、ここでファンをガッチリつかもうと、各メーカーともに自信の新作ソフトを展示してくることだろう。入場料は無料だが、PS専門誌4誌か店頭で配られるパンフレットに掲載される入場券が必要だぞ。本誌では、今後もこのイベントの情報を総力取材していく予定。期待せよ。



▶冬以降発売のビッグタイトルの出展が期待される。この「バイオハザード2」(カプコン)は果たして展示されるのか?

イベント　ドラゴンズ・パラダイス

巷で大人気のTRPGイベントが開催される!!　サイン会もあるヨ



電撃ファンクラブ「ドラゴンズ・パラダイス(※欄外を見てね)」の結成記念イベントが開催されるぞ!! 人気のＴＲＰＧが体験できるミニゲーム大会(参加有料)に、『新フォーチュン』の原作者・深沢美潮先生、ファンタジー巨編「クリスタニア」でおなじみの水野良先生のサイン会もあるのだ。来てね！　◎10月12日（土）埼玉県浦和市　須原屋本店［問い合わせ：03-5281-5203(メディアワークス)］◎10月13日（日）東京都町田市　福家書店町田店［問い合わせ：0427-25-2132（福家書店)］

プレゼント　央華封神

金月さん＆友野先生のサイン入りテレカが当たる!

電撃文庫「央華封神②蒼い星のきらめき」(11月10日／¥520)と、ドラマＣＤ「央華封神★星の娘、目覚める」(東芝EMI／10月23日／¥3,000)の発売を記念して、抽選で100名にオリジナルテレカを２枚セットでプレゼント!!　しかもそのうち50名分には、ドラマＣＤに主演した金月真美さんと、原作の友野詳先生のサインが入っているぞ。この２つの商品に付いている応募券を２枚１組でハガキに貼り、右のあて先へ応募しよう。



▲ドラマ収録時の金月さん＆友野先生。

◎あて先：〒107 東京都港区赤坂2-11-1 宮原ビル３Ｆ　株式会社ユーメックス「央華封神」係（12月15日当日消印有効)

イベント　ヒロインドリーム

噂のアイドル育成ＳＬＧの発売記念イベントに行こう

芸能高校の女子生徒たちを、真のアイドルに育て上げるという『ヒロインドリーム』。その発売（10月予定）を記念して、東京と大阪で店頭イベントが行われることが決定！ゲストとして神楽姫子役のかないみかさんも遊びに来るぞ。以下の開催日時、開催店をばっちりチェックしておこう。

◎10月12日［大阪］…13:00～、ソフマップ７号店(ザウルス)／15:00～、スタンバイ（５号店７Ｆ）　◎10月13日［東京］…①13:00～、②15:00～、ソフマップ本店（２回公演)



◎お問い合わせ：大阪ソフマップ７号店…店頭にて／スタンバイ…06-641-7650／東京ソフマップ本店…03-3253-3030

ライブ　魔法少女プリティサミー

マジカルな魅力がいっぱいのライブツアーが始まるぞ

ＰＳ版の発表が超話題となっている「魔法少女プリティサミー」のライブツアー、「MAGICAL LIVE TOUR'96」が行われるぞ。出演は、砂沙美役の横山智佐さんと魎皇鬼役の小桜エツ子さん。チケットはチケットぴあなど各種プレイガイドにて10月19日より発売だ（¥4,000税込)。◎12月８日（日）神奈川・クラブチッタ川崎…①開演14:30②開演18:30（２回公演）　◎12月15日（日）大阪・御堂会館…開演17:00　◎お問い合わせ：03-3498-9999(キョードー東京)



▲このＰＳ版の発売を前に、ひとまずライブで盛り上がってしまおう。会場ではオリジナルポスターもプレゼントされるぞ。

CD　ソウルエッジ

超期待の移植作品のド迫力サントラ集!

大人気の『鉄拳』シリーズに続く、ナムコ期待の武器格闘『ソウルエッジ』。今年末のＰＳ版発売に先駆け、アーケード版のオリジナルサウンドトラック集がすでに発売中だ。オーケストラ風の美しくダイナミックなサウンドが気持ちいい、芸術的とも言える一枚になっている。ブックレットも豪華だし、こいつは〝買い〟だぜ!!

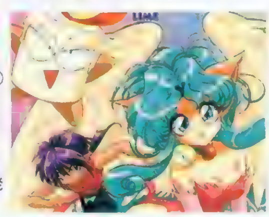


▶SOUL EDGE アーケード版オリジナルサウンドトラック（全26曲収録）　◎価格：¥2,500(税込)　◎発売元：㈱メディアレモラス

ビデオ　宝魔ハンター ライム

噂の「ライム」のビデオが登場!!

３作目のＰＳタイトルとなる「ペイントメーカー(仮)」を発表したばかりの人気デジタルアニメ「宝魔ハンター ライム」が、ついに本格的ＯＶＡ（全３巻）になって登場する！　笑いあり、涙あり、ムフフなお色気シーンありで、キュートなライムがキミに大接近!!　キャストも玉川紗己子さん＆山口勝平さんというおなじみのコンビだぞ。



▶宝魔ハンターライム①妖怪出現！魔法玉を取り戻せ!!　◎発売日：10月25日（ＬＤも同時発売）◎価格：ビデオ、ＬＤともに¥5,800(税抜)◎発売元：アスミック

テレホンサービス　スカイ・シンク・システム

電話でユーザーを強力サポート

コミカルＳＴＧ『ハームフルパーク』(22ページ参照)を発表したスカイ・シンク・システムが、ユーザーのためのテレフォンサービス(ユーザーサポート)を開設。平日の10:00～11:45、12:30～16:30に下の番号にかけると、担当者がユーザーの質問に答えてくれるのだ。



▶上記以外の時間は、「ハームフル～」主演声優の菅原祥子さんによるゲームのインフォメーションテープが流れている。必聴だぞ!!

☎ 06-390-7198

電撃 News Station ートピックスー TOPICS

●10月４日、新宿にも「ジョイポリス」がオープン!!

東京・新宿南口のタカシマヤ・タイムズスクエア内に、10月４日、セガの新アミューズメントテーマパーク「新宿ジョイポリス」がオープン！　〝弾(はじ)けるフィールド〟というテーマコンセプトの通り、友だちみんなで弾けて、盛り上がれそうな10機種のアトラクションが用意されている。巨大なコートで最大８人での対戦が可能な「パニックホッケー」、対戦型シューティング「ミッションQ」、嵐の中のロッジで殺人鬼に襲われるというホラーハウス「マーダーロッジ」など、興味深いものばかりなのだ。→入場料…大人¥300、小人¥200／TEL.03-5361-3040

POWERチェック!! 欄外編

「ドラパラ」が会員募集中!　ＲＰＧをゲーム機ではなく、実際に友だち同士で会話しながら遊んじゃおうというＴＲＰＧのファンクラブ「ドラゴンズ・パラダイス」が会員募集中！　封書に住所、氏名を書いた紙と80円切手を同封し、〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京ＹＷＣＡ会館　メディアワークス　ドラゴンズ・パラダイス事務局「入会案内」係まで送ろう。入会案内書が郵送されてくるぞ。ＲＰＧファンは要チェック!!

“PS”マークおよび“PlayStation”は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

A2C
Acti-Art Corporation



失われた財宝をめぐり、
謎と冒険がマルチストーリーで展開する、
フルポリゴン・アドベンチャー。
ノット・トレジャー・ハンター第1弾登場！



MOVIE（ムービー）な世界を、MOVE（ムーブ）に駆け巡る!!

NOT TREASURE HUNTER
ノットトレジャーハンター

ACTI-ART PRESENTS
PRODUCE BY YUJI AZUMA　DIRECTION BY MASAAKI MATSUDA
MUSIC BY KAZUYOSHI FUJINO
PROGRAM BY FUMINORI OHSUGI　ART BY TOSHIMI TANAKA
STARRING BY SHUICHI IKEDA / KANETO SHIOZAWA

’96 11月 全国一斉発売!!

予価 ¥5,800（税別）　●価格はメーカー希望標準小売価格です。●表示価格は税別になっています。

※画面写真は開発中のものです。当作品はカラー作品です。

〒556 大阪市浪速区敷津東3-7-10 タカミビル6F　TEL.06-636-5999　株式会社アクティアート

次号予告

電撃PlayStation Vol.32は 10月11日(金)発売!!



表紙イラスト●サイキックフォース
©1996 TAITO CORP.　原画●七瀬 葵　CGワーク●池田爆発郎
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

またまたRPGに全力投球の大特集号がやってまいりますぞ!!

『ペルソナ』の攻略を始めとして、『FFⅦ』『ヴァンダルハーツ』『アークⅡ』など、期待の大型作品が目白押し。さらに巻頭では新しい大作RPGの発表もあるぞ。

広告索引

50音順

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G's エンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日
月刊電撃コミック ガオ!	毎月27日
ADVENTURES	偶数月20日

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邉由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、小林暁史、高橋和広、三井一穂【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明（夏noデザイン室）【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

HOME PAGE ADDRESS

URL：http://www.mediaworks.co.jp/

電撃PlayStation Vol.31

1996年10月11日発行　第2巻第19号通巻27号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
9月発売のソフト				
1	27日	伝説のオウガバトル	アートディンク ¥5800／S・RPG	54+112
2	27日	女子高生の放課後… ぷくんパ	アテナ ¥4980／PZG	112
3	27日	シルエット☆ストーリィズ	KANEKO ¥5800予定／PZG	112+185
4	27日	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	KSS ¥5800／SLG	52+112
5	27日	INTERNATIONAL MOTO-X	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800予定／RCG	113
6	27日	炎の15種目 アトランタ オリンピック	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800予定／SPG	113
7	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ ¥5800予定／PZG	50
8	27日	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2 ~カラーもありますわ~(仮)	サンソフト ¥4980／PZG	113
9	27日	Turf Wind'96~武豊 競走馬育成ゲーム~	ジャレコ ¥6800／SLG	
10	27日	東京SHADOW	タイトー ¥8800／AVG	
11	27日	ギャロップレーサー	テクモ ¥5800／RCG	
12	27日	マッハGoGoGo	トミー ¥5800／RCG	
13	27日	黒ノ十三	トンキンハウス ¥5800予定／ETC	
14	27日	王宮の秘宝 テンション	バップ ¥5800／RPG	
15	27日	パワーレンジャーピンボール	バンダイ ¥6800予定／ETC	
16	27日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル ¥6800／AVG	113
17	9月	蛭子能収の大穴競艇	セタ ¥6800／RCG	
10月発売のソフト				
18	4日	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー ¥5800／RPG	56
19	4日	C1 CIRCUIT	インベックス ¥5800／RCG	
20	4日	カオス コントロール	ヴァージンインタラクティブ ¥3800／STG	
21	4日	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	
22	4日	アサルト リグス	EAV ¥5800／ACT	
23	4日	クレイジー・イワン	EAV ¥5800／ACT	
24	4日	FINALIST	キャガ・コミュニケーションズ ¥5800／STG	98
25	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBOX	光栄 ¥8800／SLG	
26	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄 ¥6800／SLG	
27	4日	水滸伝・天命の誓い	光栄 ¥5800／SLG	
28	4日	日本たらればなしツアー① あれ！も これ?も 桃太郎	システムサコム ¥5800／AVG	
29	4日	Air Assault	SCEI ¥5800予定／STG	
30	4日	サイキックフォース	タイトー ¥5800／対戦ACT	76+131
31	4日	すらいムしよう！	東北新社 ¥5800／SLG	
32	4日	くるくるトゥインクル~おねがいおほしさま~	トミー ¥5800／PZG	
33	4日	CRITICOM-ザ・クリティカルコンバットー	ビック東海 ¥5800／対戦ACT	
34	10日	結婚ーMarriageー	小学館プロダクション ¥6800／SLG	
35	10日	フィッシュ・アイズ	ハック・イン・ビデオ ¥5800／SPG	
36	10日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト ¥5800／PZG	
37	10日	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン ¥6800／SLG	156
38	18日	THE DEEP ~失われた深海~	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／AVG	
39	18日	首領蜂（ドンパチ）	エス・ピー・エス ¥5800／STG	
40	18日	ショックウェーブ：オペレーション・ジャンプゲート	EAV ¥4800／STG	
41	18日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6800予定／ETC	
42	18日	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	コナミ ¥5800／ETC	
43	18日	ストーンウォーカーズ	サンソフト ¥5800／AVG	
44	18日	キングオブパーラー	ティー・イー・エヌ研究所 ¥6800／SLG	
45	18日	MEGATUDO2096	バンプレスト ¥5800／対戦ACT	
46	25日	eexy life	エピック・ソニー ¥1900／???	
47	25日	シェルショック	EAV ¥5800／STG	
48	25日	童夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦（仮）	OZクラブ ¥6800／SLG	
49	25日	スターグラディエイター	カプコン ¥5800／対戦ACT	
50	25日	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~	コナミ ¥5800予定／S・RPG	
51	25日	ボトム オブ ザ ナインス ~メジャーリーグヒーローズ~	コナミ ¥5800予定／SPG	
52	25日	ビルクラッシュ	翔泳社 ¥5800／PZG	183
53	25日	V-TENNIS2	トンキンハウス ¥5800／SPG	
54	25日	雀れつハンター まあじゃんすぺしゃる	バンプレスト ¥5800／TBL	
55	25日	GOⅡProfessional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ ¥6800／TBL	
56	下旬	オウバードフォース AUBIRDFORCE	バンダイ ¥6800予定／SLG	
57	10月	シティーブラボー！	アルトロン ¥6800予定／SLG	
58	10月	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	イマジニア ¥13800／SLG	
59	10月	TFX	イマジニア ¥7800／STG	
60	10月	スターファイター3000	イマジニア ¥5800／STG	
61	10月	DEATH WING	サイバーテックデザイン ¥5800予定／STG	183
62	10月	REBEL ASSAULTⅡ	BPS 未定／STG	
63	10月	アボなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	ヒューマン ¥5800／ETC	
11月発売のソフト				
64	1日	デジクロ	アトラス ¥4900予定／PZG	
65	1日	チェスマスター	アルトロン ¥6800予定／TBL	
66	1日	クーリースカンク	ヴィジット ¥2800／ACT	183
67	1日	The Tower BONUS edition	オープンブック9003 ¥6800／SLG	
68	1日	セクシーパロディウス	コナミ ¥4800／STG	
69	1日	アークザラッドⅡ	SCE ¥5800／S・RPG	70
70	1日	LULU	東北新社 ¥4800／ETC	
71	8日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV ¥5800／AVG	
72	8日	3Dレミングス	SCEI ¥5800／PZG	
73	8日	WIPEOUT XL	SCEI ¥580[illegible]予定／RCG	[illegible]
74	8日	TECMO SUPER BOWL	テクモ ¥6800／SPG	
75	8日	ナムコミュージアムVOL. 4	ナムコ ¥5800／ETC	
76	8日	それいけXココロジー ~心（ハート）が教える 恋・結婚・人生~	ポリグラム ¥5800／ETC	
77	15日	タイム コマンドー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	
78	15日	BELTLOGGER9	GENKI ¥6300／STG	
79	15日	ぷよぷよ通 決定盤	コンパイル ¥4800／PZG	185
80	15日	Twisted Metal	SCEI ¥5800予定／ACT	
81	15日	BIG CHALLENGE GOLF	バップ ¥5800／SPG	
82	15日	拳聖~キング・オブ・ボクシング~	ビクターエンタテインメント ¥5800／SPG	
83	15日	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング ¥5800／SLG	
84	15日	怪獣戦記	プロデュース ¥5800／SLG	
85	15日	ダライアス外伝	ベック ¥5800予定／STG	177
86	22日	ぐっすんぱらだいす	アイレム ¥5800／???	180
87	22日	トゥルー・ラブストーリー	アスキー 未定／SLG	96
88	22日	SIDEWINDER USA	アスミック ¥2800／BEST	
89	22日	HARDBALL5	エス・ピー・エス ¥5800／SPG	
90	22日	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	コナミ ¥5800予定／SPG	
91	22日	戦闘国家 エアランドバトル	SCE ¥2800／BEST	
92	22日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー ¥2800／BEST	
93	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ ¥2800／BEST	
94	22日	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5800／SLG	
95	29日	テーマパーク	EAV ¥2800／BEST	
96	29日	3D競走馬育成シミュレーション BREEDING STUD~牧場で逢いましょう~	コナミ ¥5800／SLG	
97	29日	NBAパワーダンカーズ2	コナミ ¥5800予定／SPG	
98	29日	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5800予定／SLG	
99	29日	黄昏のオード ~ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5800／RPG	
100	29日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト ¥2800／BEST	
101	29日	クラシックロード	ビクターエンタテインメント ¥2800／BEST	
102	[illegible]	タクラマカン ~敦煌伝奇とんこうでんき~	[illegible] ¥[illegible]／PZG	
103	下旬	AZITOーアジトー（仮）	アステック21 ¥5800／SLG	
104	下旬	探偵神宮寺三郎 ~未完のルポ~	データイースト ¥5800予定／AVG	
105	下旬	新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	トミー ¥5800／SPG	84
106	11月	シムシティ2000	アートディンク ¥5800予定／SLG	183
107	11月	Not Treasure Hunter	アクティアート ¥5800予定／AVG	
108	11月	ボイスパラダイス エクセラ	アスク講談社 未定／AVG	
109	11月	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	アトラス ¥6800予定／SLG	
110	11月	峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス ¥5800予定／RCG	
111	11月	同級生麻雀	アローマ ¥6800予定／TBL	
112	11月	同級生麻雀(限定版)	アローマ ¥7800予定／TBL	
113	11月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5800／SLG	
114	11月	FIST	イマジニア ¥6800／対戦ACT	
115	11月	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／SPG	
116	11月	パンツァー・ジェネラル	エクシングエンタテイメント ¥5800予定／SLG	
117	11月	皇龍三國演義（仮）	エクシングエンタテイメント ¥5800予定／SLG	
118	11月	バーミン・キッズ	EAV ¥4800／PZG	
119	11月	DESERTED ISLAND	KSS ¥5800予定／SLG	181
120	11月	金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇	講談社 ¥5800／AVG	
121	11月	ステークスウィナー~GⅠ完全制覇への道	ザウルス ¥5800／SPG	
122	11月	AIRGRAVE（エア・グレイブ）	サントス ¥5800／STG	
123	11月	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~維新激闘編~	SCE 未定／対戦ACT	
124	11月	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal- "闇の扉"	ソネット ¥6800／AVG	
125	11月	SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー ¥5800／SPG	
126	11月	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー	バンプレスト ¥5800予定／STG	182
127	11月	エターナルメロディ	メディアワークス 未定／SLG	
128	11月	ストリートレーサーDeluxe	UBIソフト 未定／RCG	
129	11月	ブルーフォレスト物語~風の封印~	ライトスタッフ ¥5800／RPG	
秋予定のソフト				
130	秋	厄痛~呪いのゲェム~	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
131	秋	X-MEN~チルドレン オブ ジ アトム~	カプコン ¥5800／対戦ACT	
132	秋	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5800予定／ACT	
133	秋	RESCUE 24Hour（仮）	CSCメディアアート ¥5800予定／RCG	
134	秋	ファンタステップ	ジャレコ 未定／AVG	
135	秋	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ 未定／ACT	
136	秋	BASTARD!! ー虚ろなる神々の器ー	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 ¥6800／RPG	
137	秋	DEPTH	SCE 未定／ETC	
138	秋	聖痕のジョカ~光と闇の聖王女~	タカラ ¥5800／RPG	
139	秋	東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつⅡ	ナグザット ¥6800／AVG	
140	秋	ホタル	パイオニアLDC 未定／ACT	
141	秋	ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE	バンダイ ¥19800／対戦ACT	
142	秋	エクスヒュームド（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
143	秋	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ ¥5800／RCG	
12月発売のソフト				
144	6日	キュー爆ックⅡ	アクティビジョン・ジャパン 未定／PZG	
145	6日	あかずの間	ヴィジット ¥5800／AVG	
146	6日	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE ¥2800／BEST★	
147	6日	チョロQ Ver.1.02	タカラ ¥2800／BEST★	
148	6日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ ¥2800／BEST★	
149	13日	スピードキング	コナミ ¥5800予定／RCG	18
150	20日	ありす イン サイバーランド	グラムス ¥5800／AVG	166
151	20日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5800／ACT	
152	20日	3Dベースボール ザ・メジャー	BMGビクター ¥5800／SPG	
153	上旬	ファーストクィーンⅣ	呉ソフトウェア工房 ¥5800／S・RPG	
154	上旬	ベブルビーチの波涛（仮）	ソフトバンク ¥5800予定／SPG	
155	中旬	m~君を伝えて	ネクサスインターラクト ¥5800予定／SLG	
156	中旬	恐怖新聞	ユタカ ¥5800予定／AVG	
157	12月	TOPOLO（トポロ）	アートディンク ¥5800／ETC	
158	12月	IRON MAN／XO（アイアンマン／XO）	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
159	12月	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
160	12月	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／RCG	
161	12月	リアルバウト餓狼伝説	SNK 未定／対戦ACT	
162	[illegible]	ぐーちょきパーク ~テーマパークものがたり~	[illegible] [illegible]／ETC	
163	12月	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン 未定／PZG	
164	12月	ロックマン8	カプコン 未定／ACT	
165	12月	くるくるぱにっく	クールキッズ ¥2800／PZG	
166	12月	パロウォーズ	コナミ ¥5800予定／SLG	20
167	12月	ライトニングレジェンド	コナミ ¥5800予定／対戦ACT	
168	12月	永世名人Ⅱ	コナミ ¥5300予定／TBL	
169	12月	実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~	コナミ ¥4800予定／STG	
170	12月	Virtual Gallop 騎手道（通常版）	サンソフト ¥6300／ACT	
171	12月	Virtual Gallop 騎手道（限定版）	サンソフト ¥6800／ACT	
172	12月	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア ¥5800予定／RPG	62
173	12月	GREAT PEAK ~蒼天の白き神の座~（仮）	SCE 未定／SPG	
174	12月	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定／STG	
[illegible]	[illegible]	Formula 1	[illegible] [illegible]／RCG	

●ジャンルの表記 ACT／アクション 対戦ACT／対戦格闘アクション STG／シューティング SLG／シミュレーション RPG／ロールプレイング A・RPG／アクション・ロールプレイング S・RPG／シミュレーション・ロールプレイング RCG／レースゲーム PZG／パズル SPG／スポーツ AVG／アドベンチャー TBL／テーブル BEST／プレイステーション・ザ・ベスト BEST★／プレイステーション・ザ・ベスト for Family ETC／その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
176	12月	NHL FACE OFF(仮称)	SCEI 未定／SPG	
177	12月	レイ・トレーサー	タイトー ¥5800／RCG	
178	12月	PRIMAL RAGE	タイムワーナー インタラクティブ ¥5800予定／対戦ACT	
179	12月	ソウルエッジ	ナムコ 未定／対戦ACT	80
180	12月	レイジレーサー	ナムコ 未定／RCG	24
181	12月	ロジック麻雀 創龍（仮）	日本一ソフトウェア 未定／TBL	
182	12月	魔法少女プリティサミー（前編）（仮）	パイオニアLDC 未定／AVG	
183	12月	ゲゲゲの鬼太郎 呪いの肉人形館（仮）	バンダイ 未定／AVG	
184	12月	新SD戦国伝 機動武者対戦 限定版プラモ付き	バンダイ ¥6600予定／S・RPG	
185	12月	新SD戦国伝 機動武者大戦	バンダイ ¥5800予定／S・RPG	
186	12月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト 未定／STG	
187	12月	ゼイラムゾーン	バンプレスト ¥5800／ACT	
188	12月	ドラゴンナイト4	バンプレスト ¥6800予定／SLG	
189	12月	新スーパーロボット大戦	バンプレスト ¥6800予定／S・RPG	28
190	12月	DARK FORCES	BPS 未定／STG	
191	12月	クロックタワー2	ヒューマン 未定／AVG	178
192	12月	STRESSLESS LESSON《れすれす》	マックスファイブ 未定／PZG	
193	12月	トレジャーギア	未来ソフト 未定／RPG	
194	12月	GUNSHIP	メディアクエスト ¥5800／ACT	
195	12月	ボディバイオニクス－驚異の小宇宙 人体－	メディアクエスト ¥5800予定／ETC	
196	12月	首都高バトル外伝 スーパーテクニック チャレンジ～ドリフトキングへの道	メディアクエスト ¥5800予定／RCG	
197	12月	名探偵スチールウッド	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
96年内予定のソフト				
198	年内	3Dシューティングツクール（仮）	アスキー 未定／ETC	
199	年内	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント ¥5800／ACT	185
200	年内	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ 未定／RPG	
201	年内	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ 未定／A・RPG	
202	年内	ホームドクター	サクセス 未定／ETC	
203	年内	らんま1／2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション ¥6800予定／対戦ACT	
204	年内	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン 未定／SLG	
205	年内	ハイパーツアー	スリーディ 未定／SLG	
206	年内	がんばれ森川君2号(仮)	SCE 未定／ETC	
207	年内	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナー インタラクティブ 未定／ACT	
208	年内	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6800予定／RPG	
209	年内	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	NETYOU（ネッチュー） 未定／SLG	
210	年内	タイブレーク	バディ 未定／SPG	
211	年内	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング 未定／RCG	
212	年内	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定／RPG	
97年1月発売のソフト				
213	10日	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社 ¥6800予定／AVG	185
214	10日	ぷるるん！シェイプUPガールズ（仮）	J・ウィング ¥5800予定／PZG	
215	10日	ロードランナー エクストラ	パトラ ¥4800／ACT	
216	17日	CIVIZARD 魔術の系譜	アスミック 未定／SLG	
217	24日	宝魔ハンターライム ペイントメーカー（仮）	アスミック ¥4900予定／AVG	
218	1月	ドラゴンハート	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
219	1月	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800予定／STG	
220	1月	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード ¥7800／TBL	
221	1月	バブジー3D(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／ACT	
222	1月	LOVE GAME'S～わいわいテニス～	Tears ¥5800／SPG	
223	1月	TILK～青い海から来た少女	TGL ¥5800／S・RPG	183
224	1月	まねき猫の小判（仮）	TGL 未定／TBL	
225	1月	同級生2	バンプレスト 未定／SLG	
226	1月	HERC'S ADVENTURE	BPS ¥5800／RPG	
227	1月	Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト ¥5800／ACT	
228	1月	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト ¥5800／SLG	
229	1月	ブルーフクラブ	ユタカ ¥5800予定／TBL	
230	1月	聖刻1092 操兵伝	ユタカ ¥5800予定／RPG	
97年2月発売のソフト				
231	14日	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム 未定／STG	22
232	2月	JAMエクストリーム	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
233	2月	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
234	2月	WWF In Your House	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
235	2月	テストドライブ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／RCG	
236	2月	真髄・碁仙人（仮）	J・ウィング 未定／TBL	
237	2月	Destruction Derby 2	SCEI 未定／RCG	
238	2月	NFL GAME DAY(仮称)	SCEI 未定／SPG	
239	2月	ファーランドストーリー(仮)	TGL 未定／S・RPG	
240	2月	HASHIRIYA	日本物産 ¥6800／RCG	
241	2月	バトルバグス	バンタンインターナショナル ¥5800予定／SLG	
242	2月	オリンピア・山佐バーチャパチスロ2	マップジャパン 未定／TBL	
243	2月	FEDA2 ～ホワイトサージ・ザ・プラトゥーン	YANOMAN GAMES 未定／S・RPG	
244	2月	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント 未定／RCG	
冬予定のソフト				
245	冬	シミュレーションRPGツクール	アスキー 未定／ETC	
246	冬	ウェルカムハウス2	ガスト 未定／AVG	
247	冬	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト ¥5980／PZG	
248	冬	ブシドーブレード	スクウェア 未定／対戦ACT	82
249	冬	パラッパラッパー	SCE 未定／ETC	
250	冬	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE ¥5800／SLG	162
251	冬	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE 未定／S・RPG	
252	冬	ワイルドアームズ	SCE ¥5800予定／RPG	
253	冬	戦闘国家－改－	SCE 未定／SLG	
254	冬	MLB Pennant Race（仮）	SCEI ¥5800予定／SPG	
255	冬	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME ¥7800予定／AVG	
256	冬	ラグナキュール	SME ¥5800予定／RPG	
257	冬	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ ¥6800／AVG	
258	冬	シュレディンガーの猫	タカラ 未定／AVG	
259	冬	モンスターファーム	テクモ 未定／SLG	
260	冬	ウイングオーバー	パック・イン・ビデオ 未定／STG	
261	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6800／STG	
262	冬	クロック！（仮）	メディアクエスト 未定／ACT	
97年3月以降発売のソフト				
263	3月	Jリーグ エキサイトステージ（仮）	エポック社 未定／SPG	
264	3月	フィッシング甲子園II	キングレコード ¥6800／ETC	
265	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス ¥5800／対戦ACT	
266	春	メックウォーリア2	アクティビジョン・ジャパン 未定／???	
267	春	MAGIC：THE GATHERING（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／未定	
268	春	THE CROW：CITY OF ANGELS（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／未定	
269	春	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	アクレイムジャパン ¥5800／RCG	
270	春	熱砂の惑星	伊藤忠商事 未定／AVG	
271	春	ツタンカーメンの遺書（仮）	ウィザード 未定／AVG	
272	春	メタルスラッグ	SNK 未定／STG	
273	春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK 未定／RPG	
274	春	棋太平(仮)	エス・ピー・エス 未定／TBL	
275	春	火竜娘－高悠環－	ガスト 未定／AVG	
276	春	火竜娘－柳判官－	ガスト 未定／AVG	
277	春	三國無双	光栄 未定／対戦ACT	
278	春	フォトジェニック	サンソフト 未定／SLG	
279	春	ゲーム天国	ジャレコ 未定／STG	
280	春	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ！ミニ四駆バトル（仮）	ジャレコ 未定／RCG	
281	春	ZERO DIVIDE2	ズーム 未定／対戦ACT	
282	春	サガ フロンティア	スクウェア 未定／RPG	
283	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定／S・RPG	
284	春	覚悟のススメ	トミー ¥5800／対戦ACT	
285	春	スパイダー（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
286	春	タンク（仮）	BMGビクター 未定／SLG	
287	春	ファイロ&クロード（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
288	春	レガシー・オブ・ケイン（仮）	BMGビクター 未定／RPG	
289	春	西暦1999 ～ファラオの復活～	BMGビクター ¥5800／ACT	
290	春	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ ¥5800予定／A・RPG	14
291	夏	ドラゴンボールGT（仮）	バンダイ 未定／ACT	
292	夏	グランド・セフト・オート（仮）	BMGビクター 未定／RCG	
293	97年	メタルギアソリッド	コナミ 未定／AVG	
294	97年	イバラード（仮）	システムサコム 未定／AVG	
295	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム ¥5800予定／AVG	
296	97年	公開されなかった手記	Team Bughouse ¥5800予定／AVG	
297	97年	パンデモニアム	BMGビクター 未定／ACT	
298	97年	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト 未定／SLG	183
発売日未定のソフト				
299	未定	RPGツクール3	アスキー 未定／RPG	
300	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー 未定／SLG	
301	未定	囲碁	アスキー ¥6800／TBL	
302	未定	機甲兵G－1	アスク講談社 未定／SLG	
303	未定	ガレオス	アトラス 未定／3D・STG	176
304	未定	スポット（仮）	ヴァージンインタラクティブ 未定／ACT	
305	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ 未定／ETC	
306	未定	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
307	未定	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5800／SLG	
308	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK 未定／対戦ACT	
309	未定	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント ¥5800／STG	
310	未定	ビューポイント	EAV ¥5800／STG	
311	未定	マジックカーペット	EAV ¥5800／SLG	
312	未定	Base Ball Navigater	エンジェル 未定／SLG	
313	未定	QueensRoad	エンジェル 未定／SLG	
314	未定	バイオハザード2	カプコン 未定／AVG	
315	未定	ブレスオブファイアIII	カプコン 未定／RPG	
316	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定／対戦ACT	
317	未定	ロックマンX4	カプコン 未定／ACT	
318	未定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ 未定／AVG	
319	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800／STG	
320	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン 未定／RCG	
321	未定	FENSER	サイバーテックデザイン 未定／SLG	
322	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン 未定／STG	
323	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト 未定／RPG	
324	未定	ゲームの達人2	サンソフト ¥8900／TBL	
325	未定	上海 Great Moments	サンソフト ¥6500／PZG	
326	未定	ザウバー	スクウェア 未定／STG	
327	未定	雷電DX（仮）	セイブ開発 未定／STG	
328	未定	オメガブースト	SCE 未定／STG	
329	未定	ガボールスクリーン	SCE 未定／???	
330	未定	クライムクラッカーズ2	SCE 未定／RPG	
331	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定／PZG	
332	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE 未定／TBL	
333	未定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE 未定／ETC	
334	未定	クラッシュ・バンディクー	SCE 未定／ACT	
335	未定	レイストーム	タイトー 未定／STG	
336	未定	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ ¥5800／TBL	
337	未定	コブラ・ザ・シューティング	タカラ ¥5800／STG	
338	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定／ACT	
339	未定	Cat The Ripper	トンキンハウス ¥5800予定／AVG	
340	未定	ディレクター	トンキンハウス 未定／???	
341	未定	モンスターコレクション	トンキンハウス 未定／S・RPG	
342	未定	エースコンバット2	ナムコ 未定／STG	
343	未定	ガンバレット(仮)	ナムコ 未定／STG	
344	未定	タイムクライシス（仮）	ナムコ 未定／STG	
345	未定	Jump KID（仮）	NEW 未定／ACT	
346	未定	NOëL2（仮）	パイオニアLDC 未定／ETC	
347	未定	NAGE LIBRE －螺旋の相剋－	バリエ 未定／S・RPG	
348	未定	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	バリエ 未定／TBL	
349	未定	バトル オブ …(仮)	バンプレスト 未定／SLG	
350	未定	銃夢（仮）	バンプレスト 未定／A・RPG	
351	未定	スワッグマン	ビクターエンタテインメント 未定／ACT	
352	未定	トゥーム・レイダース	ビクターエンタテインメント 未定／AVG	
353	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト ¥5800予定／AVG	
354	未定	甲子園V(仮)	魔法株式会社 未定／SPG	
355	未定	HAUNTEDじゃんくしょん	メディアワークス 未定／PZG	
356	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス 未定／PZG	
357	未定	RAYMAN2	UBIソフト 未定／ACT	
358	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ 未定／SLG	

●赤い行のタイトルは、初登場のもの、青い行のタイトルは、プレイステーション・ザ・ベストです。価格はすべて税別表示です。


PlayStation
至高のエナジー
「プラチナオーラ」を
まとう乙女を探し出せ!!
育成SLG＋ADV構成で、ゲーム性に幅をもたせる!
キャラクター・デザインは「高河ゆん」が担当!
アニメーターに「大貫健一」を起用し、美しいムービーを表現!
一流声優陣の台詞が、キャラの存在感をアピールする。
画面は開発中のものです。
●声の出演●
フェイド/結城比呂
川上聖良/小山裕香　後藤絵里香/萩森侚子
牧村杏奈/井上喜久子　リリカ/冬馬由美
カレン/山崎和歌奈　神宮寺玲緒/緒方恵美
リーヴ/速水奨　バルス/関俊彦
●テーマソング●
永島由子
いまどきの
BLOODY BRIDE
バンパイア
プレイステーション専用ソフト　シミュレーションロマンス（1人用）
10月下旬発売予定
予価6,800円（税抜）©1996 ATLUS./アストロビジョン



電撃PlayStation Vol.31
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年10月11日発行(隔週金曜日発行)第2巻第19号通巻27号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)
T1024572100493

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24572-10/11